
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
146
MARS 2003
En exclusivité : WarCraft III : The Frozen Throne,
HomeWorld 2, Flight Simulator : A Century of Flight, Deus Ex 2
En avant-première : Enter the Matrix,
Ground Control 2, S.T.A.L.K.E.R.
En même temps que tout le monde : Splinter Cell,
Unreal 2, Praetorians, IGI 2, Rayman 3...
TU AIMES LES JEUX DE GLADIATEURS ?
ET UN DOSSIER SPÉCIAL SUR LES « ROUTEURS »
PRAETORIANS
PRAETORIANS
T 02788 - 146 - F: 5,90 €
NUMÉRO 146 • MARS 2003 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 530 DA • AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP


AMSTERDAM, ATHENS, FRANKFURT, LONDON, MILAN, PARIS, ROME, NEW YORK, SAN FRANCISCO, MELBOURNE, TOKYO
Get yours
mortgage.
HONDA
POLICE
SINGER
LOWEST PRICES GUARANTEED


// PUMA est fier d'être partenaire de la Fédération Jamaïquaine d'Athlétisme.
PUMA®
puma.com

Sommaire

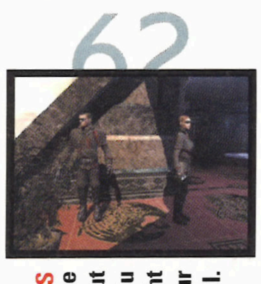
146 MARS 2003

36



NEWS Le coup de cœur de Fish : Stalker, un jeu d'infiltration développé par les Russes de GSC Gameworld. Un univers postapocalyptique à la Fallout, de l'infiltration subtile à la Thief, un moteur graphique digne d'une démo technologique... Pas de doutes, Stalker est un p'tit gars à surveiller de très près.

62



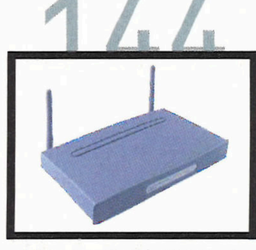
REPORTAGES Ce mois-ci, les tintins reporters de joy se sont déménés pour nous ramener tout plein de reportages exclusifs. Jugez du peu : Homeworld 2, le nouveau Flight Simulator, Deus Ex 2 et l'add-on pour WarCraft III.

92



TESTS Grands dieux ! Quelle avalanche de tests pour mars : Splinter Cell, Rayman 3, Unreal 2, IGI 2. Ils sont beaux, ils sont forts, ils sentent bon le sable chaud. Sans compter une bonne dose de MMORPG : Neocron et AO Notum Wars.

144



MATOS ROUTEURS Vous connaissiez déjà la barre de fer ? Soyez trois fois sanctifié : le grand professeur Cafeine nous présente aujourd'hui le routeur de fer. Tout droit venu des USA. Avec le routeur de fer, toi aussi tu as un réseau sans fil sensationnel et un corps de rêve.

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jérôme Darnaudet (jdarnaudet@hfp.fr)
Rédacteur en chef-adjoint : Stéphane Hébert
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Assistante de rédaction : Nathalie Brun
News : Par toute l'équipe
Bêta-Versions : Pete Boule (Pierre le Pivain), Bob Arctor (Fabien Deleval), ackboo (Olivier Perron), Monsieur Pomme de Terre.
Tests : iansolo (Olivier Aubin), Pete Boule, Bob Arctor, ackboo, Ivan le Fou (Ivan Gaudé), Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati).
Rubrique matos : Doc Caféine (Arnaud Chaudron).
Rubrique rézo : iansolo.
Reportages : Pete Boule, ackboo, pom 2 ter.

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice graphiste : Sonia Nini
Maquettistes : Catherine Branchut, Adeline Clère, Suzie Gorini, Aline Saussier, Nicolas Lainé
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice commerciale : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr
Chef de publicité : Benoît Léoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)
Promotion : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr, assistée de Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76) sbondon-rostang@hfp.fr

ABONNEMENTS
Abonnements : BP50 002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15 - Fax : 01 41 34 93 90 (abonnementsjoystick@hfp.fr) Tarifs 1 an (11 nos) France : 39,90 euros. Tarif étranger au 01 55 63 41 15
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Promévente 08 00 19 84 57
Photogravure : Compo Imprim - Hafiba
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comprend un encart abonnement jeté, deux CD-Rom gratuits ainsi qu'un supplément de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom
Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana (Michael Sarfati), TBF (Emmanuel Bézy)
cdromjoystick@hfp.fr

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTRÔLE OJD

Couverture
Praetorians © Eidos

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE



IMPOSSIBLE CREATURES
Une nouvelle espèce
de jeu de stratégie enrichie en OGM.
Le nouveau jeu des créateurs de Homeworld ®.
www.microsoft.com/france/jeux/impossiblecreatures/
© & (p) 2002 Microsoft Corporation. © 2002 Relic Entertainment, Inc. tous droits réservés.


Préparez-vous pour un monde où la mutation génétique est la clé de votre survie. Combinez plus de 50 animaux pour former de redoutables armées composées d'unités mutantes aux pouvoirs incroyables. PyrhanaTigres, GorilAigles, ÉléphanTortues, ZébroPanthères, les possibilités sont sans limites. Découvrez un jeu de stratégie féroce à l'action intense, dans un univers 3D superbe et livrez des combats multijoueurs sans cesse renouvelés. Avec plus de 40 000 combinaisons d'animaux, vos adversaires seront aussi surprenants et variés que les créatures de vos armées.
relic
Microsoft
game studios



DÉTAIL DU CD-ROM

Introducerea cuprinsului CDROMului este în mod

sigur pagina cea mai nefolositoare a acestui

magazin. Aveti oare nevoie ca sã vã scot 20 de linii de

prezentare asupra a ce o sa se gaseascã în discurile

noastre din aceasta luna ? Insa în fine, asta este

obiceiul, trebuie s-o facã cineva, atunci ma înham

eu, pentru o leafa de nimic. Da, credeti-o, bunii mei

prieteni, daca nu tinea decât de mine, v-as pune poze

de top-modele albaneze sau planul metroului

parizian, în fine ceva într-adevar folositor. Sunt sigur

cã dacã acest cuprins dispãrea din magazine, nimeni

nu si-ar da seama. Lumea ar trãi ca si când nu s-ar fi

întâmplat nimic. Doamne, acum ma simt cam abãtut.

Imi dau seama de toatã zãdãrnicia muncii mele. Uite,

chiar dacã scriam toate textele mele în româneste,

sunt sigur cã nimeni nu s-ar supara.

Ackboo

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 98/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 9x/Me/2000/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 300 MHz, 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 600, de 128 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu
DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.



Contenu du CD n°1

Les démos

Répertoire \DATA\DEMOS

DIRECTX 8.1 : La version installable depuis l'interface est la version destinée à Windows 98/Me. Vous trouverez dans le répertoire la version NT et 2000, DirectX 8.1 étant déjà intégré à XP.
Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE (version Windows 98/Me)
Cliquez sur DX81NTFR.EXE (version Windows NT 4/2000)

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.



Jurassic Park Operation Genesis

Genre : Gestion
Éditeur : Universal Interactive
Config minimum : PIII 500, TNT2
Fichier : Data\Demos\jpgenesis.exe (SUR LE CD2)

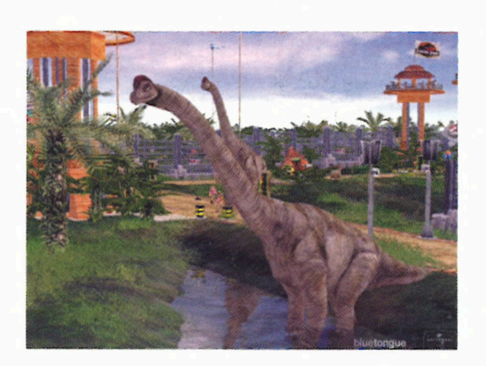
En résumé

J'avoue que moi aussi, lorsque j'ai vu le titre, j'ai eu un grand frisson de peur. Mais ne partez pas tout de suite, ce jeu est en fait bien plus marrant qu'il n'y paraît. Cette fois-ci, la licence Jurassic Park est utilisée pour nous faire une sorte de Theme Park version tyrannosaure, et ça a l'air très réussi. Sur une île, on élève des dinosaures de tout poil (enfin, de toute écaille), on les colle dans des enclos et on fait défiler le public devant. On peut aussi organiser des safaris photos pour les clients, ou des survols de l'île en montgolfière. Parfois, quand les carnivores deviennent fous, on prend l'hélico des rangers et on part calmer les monstres en les snipant au sédatif. Non vraiment, c'est à essayer, d'autant que le jeu est étonnamment beau, avec des environnements 3D remplis de végétation et des dinosaures vraiment bien modélisés.

Touches

Déplacement de la caméra	ZQSD
Rotation gauche/droite	A/E
Afficher la carte de l'île	TAB

Faites le tutorial (rubrique Exercices dans le menu principal) afin de vous familiariser avec les touches et savoir piloter l'hélicoptère.





Vietcong

Genre : Shoot 3D
Éditeur : Take Two Interactive
Config minimum : PIII 600, 128 Mo
Fichier : Data\Demos\Vietcong\vietcong.exe

En résumé

Vietcong est un jeu de shoot développé par un jeune studio tchèque, Ptérodon Studios. Le jeu s'annonce assez prometteur, à des kilomètres du shoot 3D à encéphalogramme plat façon Serious Sam. La progression se fait avec 5 autres équipiers, les missions sont stressantes, l'ambiance de jungle est étouffante, et on passe plus de temps planqué derrière un rondin sous le feu ennemi qu'à parader M16 à la main en butant tout ce qui bouge. Cette démo est uniquement destinée au multijoueur, elle permet de jouer sur une seule et unique carte jusqu'à 32 joueurs simultanément. Un patch est disponible pour cette démo, nous vous l'avons mis dans Data\Demos\Vietcong\Patches.

Touches

Déplacement	ZQSD
Se pencher à gauche/droite	A/E
Tir	Bouton 1
Viser	Bouton 2
S'accroupir	MAJ
Ramper	CTRL
Recharger	R
Utiliser	Entrée
Menu de commande	touche « FIN »
Armes suivantes/précédentes	Molette de la souris
Régler la cadence de tir	C
Lâcher l'arme	G
Afficher la carte	touche « ? »
Jumelle	B
Afficher les infos multijoueurs	TAB
Sélectionner son camp	touche « ORIG »
Parler	touche « INS »
Parler à son équipe seulement	touche « PG PREC »



Les démos

Impossible Creatures

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Microsoft
Config minimum : PIII 500, 128 Mo, Carte 3D 16 Mo
Fichier : Data\Demos\Icreat2\install.Exe

En résumé

Après une première démo multijoueur, Microsoft sort une grosse démo solo de son nouveau jeu de stratégie temps réel animalier. On dispose d'une quinzaine de bêtes (bœuf musqué, porc-épic, poisson archer...) à combiner afin de créer les unités les plus efficaces sur le champ de bataille. Le jeu est surtout excellent en multijoueur contre un adversaire humain bien vicelard, mais cette démo solo devrait vous donner un bon aperçu de la richesse stratégique du jeu. Vous pourrez jouer au début de la campagne, ou bien lancer une partie libre contre l'ordinateur sur 2 cartes au choix.

Mode d'emploi

Le jeu utilise les touches et les raccourcis clavier classiques des RTS. Dès le début, demandez à vos péons de récolter du charbon et construisez un premier pylône pour amasser de l'électricité. Les unités se produisent dans la Chambre des Créatures. Si vous ne pouvez pas commencer la fabrication d'une unité bien que vous ayez assez de charbon et d'électricité, c'est que vous n'avez pas atteint l'âge technologique suffisant. Il faut donc upgrader votre laboratoire.
Pour la création de vos propres unités, lancez le générateur d'armée et suivez le didacticiel.







Enclave

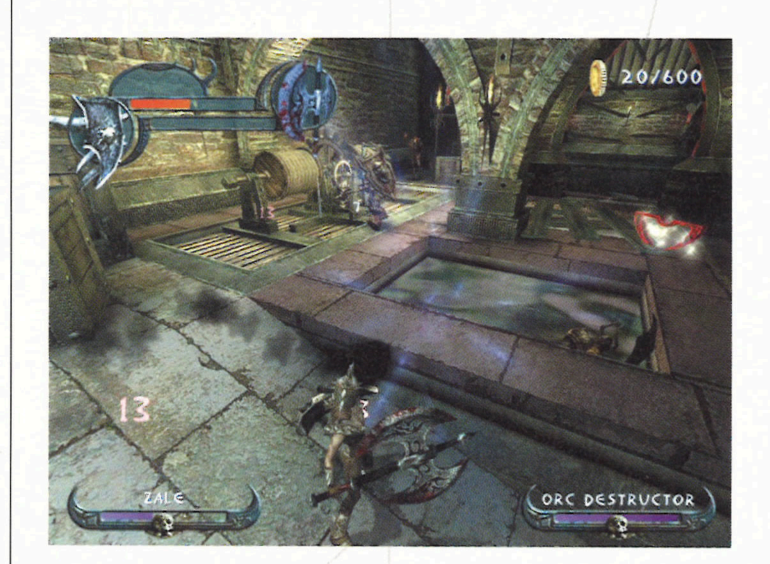
Genre : Beat-them-all
Éditeur : Vivendi
Config minimum : PIII 600, 192 Mo, Carte 3D T&L
Fichier : Data\Demos\Enclave\enclave.exe

En résumé

Si vous avez aimé Severance, Rune ou le dernier jeu sur Lord of The Rings, voici une démo à essayer. Il s'agit d'un bon vieux beat-them-all des familles, avec une ambiance médiévale-fantastique ma foi assez réussie. On embroche du streum à l'arbalète, on leur fracasse la tête à coups de hache en cliquant frénétiquement à la souris, c'est classique, ça défoule. En plus, la réalisation est sympa, avec des jolies textures, des ombres dynamiques et des animations bien détaillées.

Touches

Déplacement	ZQSD
Tirer	Bouton 1 (trois fois de suite pour faire un combo)
Bouclier	Bouton 2
Sauter	Barre d'espace
Changer d'arme	A
Boire une potion de soin	F





Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

dfx6_2013_wp.exe	DFX 6.2 pour Winamp version 2
DFX_for_Winamp3.exe	DFX 6.2 pour Winamp version 3
dfx_WindowsMediaPlayer_6_2015.exe	DFX 6.2 pour Windows Media Player

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

absetup.exe	Avant Browser 7.0.3.2
bpftp243_upgrade.exe	BulletProof FTP 2.43
icqpro2003a.exe	ICQ Pro 2003a Beta Build #3800
mailwasher2b28.exe	MailWasher 2.0.28 Beta
ServUSetup.exe	Serv-U 4.1.0.4 Beta
SFTPFull.exe	SmartFTP 1.0.973
SpamNet1.0Beta7e.exe	SpamNet 1.0 Beta 7e
TEST.ZIP	Xnews 6.01.10 Beta

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

DivX503Bundle.exe	DivX 5.0.3
klcodec13.exe	K-Lite Codec Pack 1.3 Final
nvidia4230Win2K_XP.zip	Drivers NVidia 42.30 pour Windows 2000/XP
nvidia4230WinME.zip	Drivers nvidia 42.30 pour Windows 9x/ME
WM9Codecs.exe	Windows Media Player Codecs 9.0
wme-radeon-7-81-021218a-007193c.exe	Drivers pour RADEON 9700 (Windows 9x/ME)
wxp-w2k-radeon-7-81-021218a-007193c.exe	Drivers pour RADEON 9700 (Windows 2000/XP)

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place.

LES SHAREWARES JEUX :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

frontline17b_update.exe	Patch 1.7b pour Frontline Force
kqueryinst310749.exe	Kquery 3.1.0 Alpha Build 749
sf_180_to_181.exe	Unreal : Strike Force 1.81
t4us_setup.exe	Tetron 4.12b
vs5full.exe	Vampire Slayer, un mod pour Half-Life
WildWest_v1.12.exe	Wild West, un mod pour Return to Castle Wolfenstein
WildWest113Patch_PC.exe	Patch pour Wild West

LES PATCHES :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

ac_mappatch_146_fr.exe	Patch 1.46 pour American Conquest
ArxFatalis_French_Patch_v116.EXE	Patch 1.16 pour Arx Fatalis
bf1942_patch_v1.3.exe	Patch 1.3 pour Battlefield 1942
debonus.ut2mod.zip	Bonus Pack pour Unreal Tournament 2003
EU2_French_1.06_Update_030204.exe	Patch 1.06 pour Europa Universalis II
HoI_1.03_FRE_Update_030124.exe	Patch 1.03 pour Hearts of Iron
ironstormeuropeanpatch1_031.exe	Patch 1.031 pour Iron Storm
nfshp2_patch242_fre.zip	Patch 2.42 pour Need for Speed : Hot Pursuit 2
nwoupgrade1.0-1.35.exe	Patch 1.35 pour New World Order
tribunal_v1.4.1313.exe	Patch 1.4.1313 pour Morrowind : Tribunal
ut2003-winpatch2186release.exe	Patch v2186 pour Unreal Tournament 2003
VSK2Patch1_3_Setup.exe	Patch 1.3 pour Virtual Skipper 2
war3patches_105_francais.exe	Patch 1.05 pour WarCraft III
war_and_peace_patch1.0.2.exe	Patch 1.0.2 pour War and Peace

LA PHARMACIE :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

Outils de desinfection.zip	19 outils de désinfection gratuits
powarc800.exe	PowerArchiver 2001 Version 8
winhex.zip	WinHex 10.5
winhex-f.zip	Manuel d'utilisation WinHex 10.5 au format Acrobat Reader.

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

bsplay86.494.zip	BSPlayer 0.86.494 Beta
msasync.exe	ActiveSync 3.6
OOo_1.0.2_Win32Intel_install.zip	OpenOffice.org for Windows 1.0.2
PDVDXP4_Trial_2417.exe	PowerDVD XP 4.0 Build 2417
pp33b.exe	Personal Passworder 3.3 Beta
spybotsd11.exe	Ad-aware 6.00 build 158
tvtool68.zip	TVTool 6.8.4.3
vnc-3.3.6-x86_win32.exe	VNC for Windows 3.3.6
wace25b5i.exe	WinAce 2.5 Beta 5
wrar311.exe	WinRAR 3.1.1
zoomplayer300b5.5.zip	Zoom Player 3.00 Beta 5.5

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelle que nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

La reproduction, par quel que moyen que ce soit, des musiques et des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CDn°2 (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.



Bâtissez pour la Paix

Nous sommes en 1503. Le nouveau monde que vous allez construire dépend entièrement de votre stratégie. C'est votre monde, c'est votre choix.

Choisirez-vous de créer une cité prospère où la population pourra vivre et commercer dans la liberté et le respect mutuel ?

patches

par Bob Arctor

Hou là, c'est incroyable comme j'ai toujours le cerveau vide au moment d'écrire ce blabla d'intro. J'ai l'impression que tous mes neurones savent à l'avance ce qui les attend et qu'ils s'échappent par tous les pores de ma peau afin d'éviter cette torture mensuelle. Dire que Pauwels au Figaro écrivait un édito par semaine de son vivant.



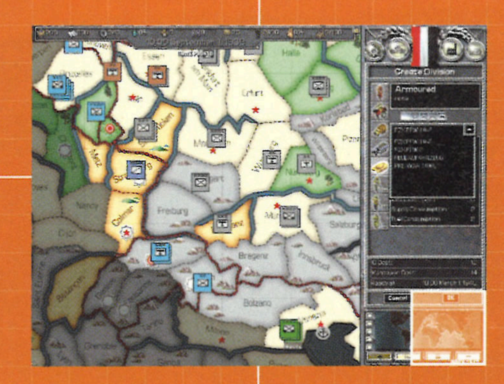
Hearts of Iron

_ PATCH 1.03_

Côté améliorations de gameplay, on trouve une jolie liste. Faire monter les corps expéditionnaires sur nos propres navires est désormais possible. Les bonus gagnés par la découverte de certaines technologies (surtout en électronique) seront maintenant sauvés correctement. Le Fog of War est mieux rafraîchi pour les unités militaires contrôlées par un autre pays. Le problème de Memory Leak a été ôté, tout comme la possibilité de se déclarer la guerre à soi-même par ethno-masochisme. Différents groupes de bombardiers ayant une mission dans la même province participeront tous à la même attaque. L'organisation des flottes ne se détériore plus avant qu'ils aient atteint leur autonomie maximale. Si les États-Unis deviennent communistes, ils cesseront immédiatement leur politique isolationniste. En ce qui concerne l'interface, quelques nouveautés : une base de données des noms d'unités est disponible, comme de nouveaux graphismes ou la possibilité de verrouiller les sliders en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.

www.avault.com/pcrl/dlftp.asp?url=ftp.fragland.net/mirrors/avault/patches/heartsofiron_v103na.exe (1,5 Mo)







Opération Flashpoint

_ ADD-ON _

Une nouvelle unité est disponible chez Bohemia Interactive pour leur jeu vedette, Opération Flashpoint. Cette fois-ci, c'est un avion bien « vintage » qu'ils nous livrent puisque l'unité en question est un BIS Camel, très utilisé dans l'archipel slave.
En plus de l'unité en elle-même, et de ses deux variantes, on trouvera le pilote en uniforme, une mission multijoueur ainsi qu'un scénario solo pour apprendre à utiliser le nouvel appareil.

www.flashpoint1985.com/download/download.html (6 mo)

WarCraft III

_ PATCH 1.05_

Tiens, ça ne plaisante pas avec les hacks sur Battlenet puisque Blizzard vient de supprimer définitivement plus de 1 000 CD Keys appartenant à des joueurs ne se gênant pas pour truander comme des oufs sur les serveurs. Cela vient s'ajouter aux 27 000 comptes éradiqués le mois dernier. En attendant, le patch 1.05 permettant de lire les replays qui pouvaient planter est disponible via l'auto updater ou encore ici :

www.blizzard.com/support/?id=mwro642p#patch_information



... où développerez-vous votre armée
pour conquérir de nouvelles terres ?

Bâtissez pour la Guerre







Challenge Everything™
www.france.ea.com



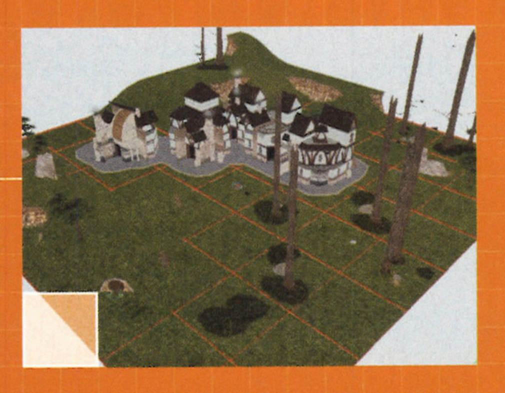


www.anno1503.com



Neverwinter Nights

_ PATCH BIENTÔT _



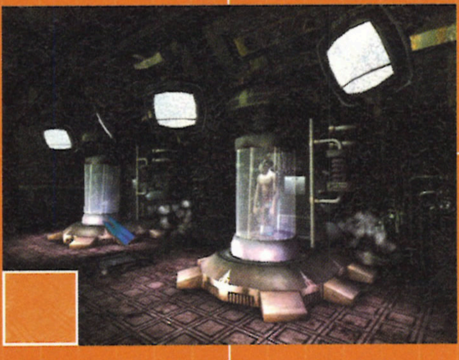
Avec les pages réseau du mois dernier consacrées à Neverwinter Nights, on a pu constater à quel point la communauté des passionnés de ce jeu était active. Pour commencer quelques nouveaux Tilesets pour faire varier un peu les décors : un de sable rouge et des rivières au *http://cgi.nwvault.ign.com/dtracker.cgi?file=HAKPACKS_1043729025572&url=http://vnfiles.ign.com/nwn/hakpacks/VRelite1043729025572RGNights% 2Ezip* et un autre qui mélange forêts et hautes herbes ici : *http://cgi.nwvault.ign.com/dtracker.cgi?file=HAKPACKS_1043704183918&url=http://vnfiles.ign.com/nwn/hakpacks/Sass1043704183918CRFGAddOnGreenGrassForest% 2Ezip.* Plus officiellement, voici un scénario made in Bioware nommé The Winds of Eremor, une aventure assez courte, idéale pour commencer à masteriser en ligne. *http://nwn.bioware.com/downloads/module_eremor.html*





Combat Flight Simulator 3

_ SDKS ET PATCH BIENTÔT _



Cela commence à se remuer un peu dans le petit monde de CFS 3. Sur leur site officiel, annonce déjà le contenu du premier gros patch. On cause plutôt d'une update, et l'une de ses caractéristiques est l'amélioration de la fluidité du jeu. On y trouvera une meilleure initialisation des Joy Forcefeedback, une carte simplifiée s'affichant en plein vol, une meilleure localisation des tirs, la vue padlock qui se recentre après la destruction de la cible visée. On trouvera aussi des améliorations pour l'I.A. avec les bombardiers qui largueront leurs explosifs sur commande, les ennemis qui droperont leurs réservoirs de secours pour s'alléger, on découvrira un cockpit de B-51 refait tout comme les postes de mitrailleurs du B25 et du B26. Aucune date, mais c'est pour bientôt. En attendant, on trouve divers SDK (terrain, modélisation) ou documentation ici : *http://microsoftgamesinsider.com/CFSInsider/Tools/default.htm*





Unreal Tournament 2003

_ PATCH V2186 & DE BONUS PACK _

Un joli cadeau de Digital Extremes ce mois-ci, avec un gros pack contenant 6 nouvelles cartes. En tout, 3 pour le deathmatch, 2 pour le capture-le-drapeau, et une dernière pour le Mod Bombing Run. Elles existent en 2 saveurs : zip et .umod pour éviter les prises de tête inutiles. Bien entendu, elles ne fonctionnent qu'avec le dernier patch que voici Le 2186 est lui aussi un beau morceau puisqu'il modifie ou corrige des centaines de choses : support pour les armes de gauchers, modification des Shock Combos, I.A. modifiée en mode BR, meilleur preload des skins, Flakshell plus visible. L'enregistrement des démos se voit aussi amélioré par de nombreuses commandes tout comme l'interface et les menus qui profitent d'options sympatoches : souris 8 boutons, onglet Custom pour classer les types de jeu perso, cartes listées par ordre alphabétique, et un réglage de Low Sound Quality qu'on peut enfin sauver. Côté graphisme, on trouve de nombreuses corrections pour le mode Open GL (notamment avec les ATI) ou encore en Direct3D. *Patch (12,5 Mo) & Bonus Pack : http://unrealtournament2003.com/?downloads#Addon (71,5 Mo)*

COURRIER

Attention ! Attention ! Grand déménagement ! Pour des raisons aussi compliquées qu'idiotes, toutes nos adresses mail sont radicalement plantées. Et ça n'est pas parti pour être vite résolu, alors en attendant, nous habitons le Net dans des tentes de fortune, faites de mousse, de papier mâché et de petites branches… et voici nos adresses temporaires :

Ackboo@hfp.fr - Arctor@hfp.fr Casque@hfp.fr - lansolo@hfp.fr Fishbone@hfp.fr - Gana@hfp.fr Peteboule@hfp.fr - Pom2ter@hfp.fr Tbf@hfp.fr - Tarace@hfp.fr

Pour le CD : cdromjoystick@hfp.fr et pour le courrier, c'est courrier-joystick@hfp.fr

En attendant, ce mois-ci, la presque totalité du courrier a été réalisée avec vos lettres en papier (que nous avons aussi utilisées pour faire le toit de nos

Testeur mode d'emploi

Je suis un ancien lecteur de Joypad, et ce qui est très étrange, c'est que lorsque j'ai arrêté de l'acheter (je suis passé sur ordi), j'espérais qu'un mag PC serait dans le même ton. Et ô surprise, c'était le même trip dans Joystick. Du coup je me demande si vous ne seriez pas en fait une équipe commune, qui écrirait d'arrache-pied Pad et Stick sous différents pseudos, payés aux 39 heures, majorées de nuit ?…

Le Tapis Volant

Bien vu, c'est effectivement le cas. Nous sommes 3 rédacteurs en tout et pour tout. Et en plus de Joypad et Stick, nous rédigeons également sous différents pseudonymes l'intégralité de Télé 7 jours, de Elle Beauté, Winnie l'Ourson Mag et Paris Torride (dans lequel je signe sous le sobriquet de « Pénis Soyeux »).

Page 77 du numéro du mois dernier on peut distinguer des petits idéogrammes d'animaux comme un panda un kangourou ou même un lièvre, mais tous barrés. Qu'est ce que cela signifie ?

Karine

Il s'agit d'une signalétique internationale standard. Ces logos signifient respectivement : « interdiction de panda », « interdiction de lièvre » et « ne pas kangourou ».

Meurt Windows Messenger ! Meurt !!

Je n'utilise pas le pager intégré à Windows XP. Je le trouve même exécrable. Comme vous le signaliez dans votre dossier consacré aux pagers, il ne propose pas d'historique des messages et on ne peut pas envoyer un message à quelqu'un de déconnecté. Qui plus est je n'ai aucune utilité de leur système de « voice over the data ». Bref il m'est complètement inutile. Je trouve leur Windows Messenger d'autant plus débile qu'il se lance automatiquement à chaque démarrage bien que je le désactive régulièrement. Il reste donc là à squatter ma barre de tâches. Je ne connais même pas une personne qui utilise WM, mais le plus minable dans tout ça… c'est qu'il est impossible à désinstaller ! Qu'est-ce que je dois faire ?

Davigor

Effectivement, Windows Messenger est l'un des composants les plus intrusifs d'XP. Microsoft misait beaucoup sur ce pager pour promouvoir son « Passeport » ; un système permettant de payer en ligne et d'obtenir une identification sécurisée online. Il est cependant possible de le déloger à coups de fusil à pompe :

- Commencer par fermer toutes les applications qui font appel au Windows Messenger. Dans le doute, fermez-les toutes. Si vous utilisez Outlook, fermez-le, puis killez-le (CTRL – ALT – SUPPR).
- Dans le menu « Démarrer », ouvrez « Exécuter »
- Tapez la commande suivante : RunDll32 advpack.dll,LaunchINFSection%windir%\INF\msmsgs.inf,BLC.Remove (sans oublier l'espace entre Dll32 et adv, ni l'espace entre Section et %windir)

Validez… et voilà l'intrus qui se désinstalle poliment.

L'adresse, c'est courrierjoystick@hfp.fr pour l'e-mail.
Pour le papier quadrillé avec la petite marge à gauche, c'est :
Joystick, Courrier des lecteurs,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex

EN VRAC

On trouve de plus en plus, et ce chez les principaux constructeurs, des souris sans fil et pilotées par infrarouges. J'opterai bien pour ma part pour une souris optique… sans fil. Mais je ne sais pas trop ce que la techno optique vaut pour un joueur ?

Slobodan

À l'exception de Fishbone qui est chez nous le dernier amateur de souris à boule, nous utilisons tous des souris optiques. Aujourd'hui, tous les modèles se valent techniquement et la différence se fait au niveau de l'ergonomie (forme, poids, roulette, boutons back et forward etc.). En ce qui concerne les souris optiques sans fil, une seule a pour l'instant rassemblé toutes les qualités nécessaires à des applications ludiques : la MX 700 de Logitech. Qui plus est, elle fonctionne sur piles rechargeables et est fournie avec une base. Attention, ce luxe a un prix : 90 euros tout de même.

Vous parliez du jeu Neverwinter Nights le mois dernier en disant qu'il était bien. C'est vrai mais en réseau c'est très énervant. Ma magicienne voleuse elfe de niveau 12, n'arrête pas de ne pas se faire voler ses objets par d'autres joueurs. Voilà ce qu'il se passe : elle marche normalement dans une rue sombre et là, un voleur sort de derrière elle et en profite pour la voler pendant que je lui dit bonjour. C'est lâche parce qu'a ce moment, j'ai pas les doigts sur la souris mais sur le clavier pour écrire alors il me chipe, et le pire, c'est qu'il s'enfuit en ricanant. Ça arrive souvent, jusqu'à 7 fois par soir. Donc, oui c'est bien, mais un peu énervant quand même.

Signé : Timor, d'Artharis (Montrouge)

Si le voleur s'enfuit en ricanant, vous devriez au moins apprécier à sa juste valeur cet effort évident de roleplaying.

Juste pour savoir si un jour nous aurons le retour des belles vidéos joystick comme au bon vieux temps ? C'était tellement divertissant dans mon petit CD… depuis, je ne peux que me passer en boucle des grands classiques comme s'amuser seul, ou la méthode pour devenir maître origamiste, et écouter la Balunga en esquissant tristement cette chorégraphie que j'aimais tant.

Gavage

Gilbert Software n'a pas réussi lors de son 5e tour de table, à rassembler les 35 millions d'euros qui lui auraient permis de survivre.

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15 - Fax : 01.41.34.93.90

Tips, soluces, astuces, etc. :
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe :
JEUX CRACK
CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joy :
cdromjoystick@hfp.fr

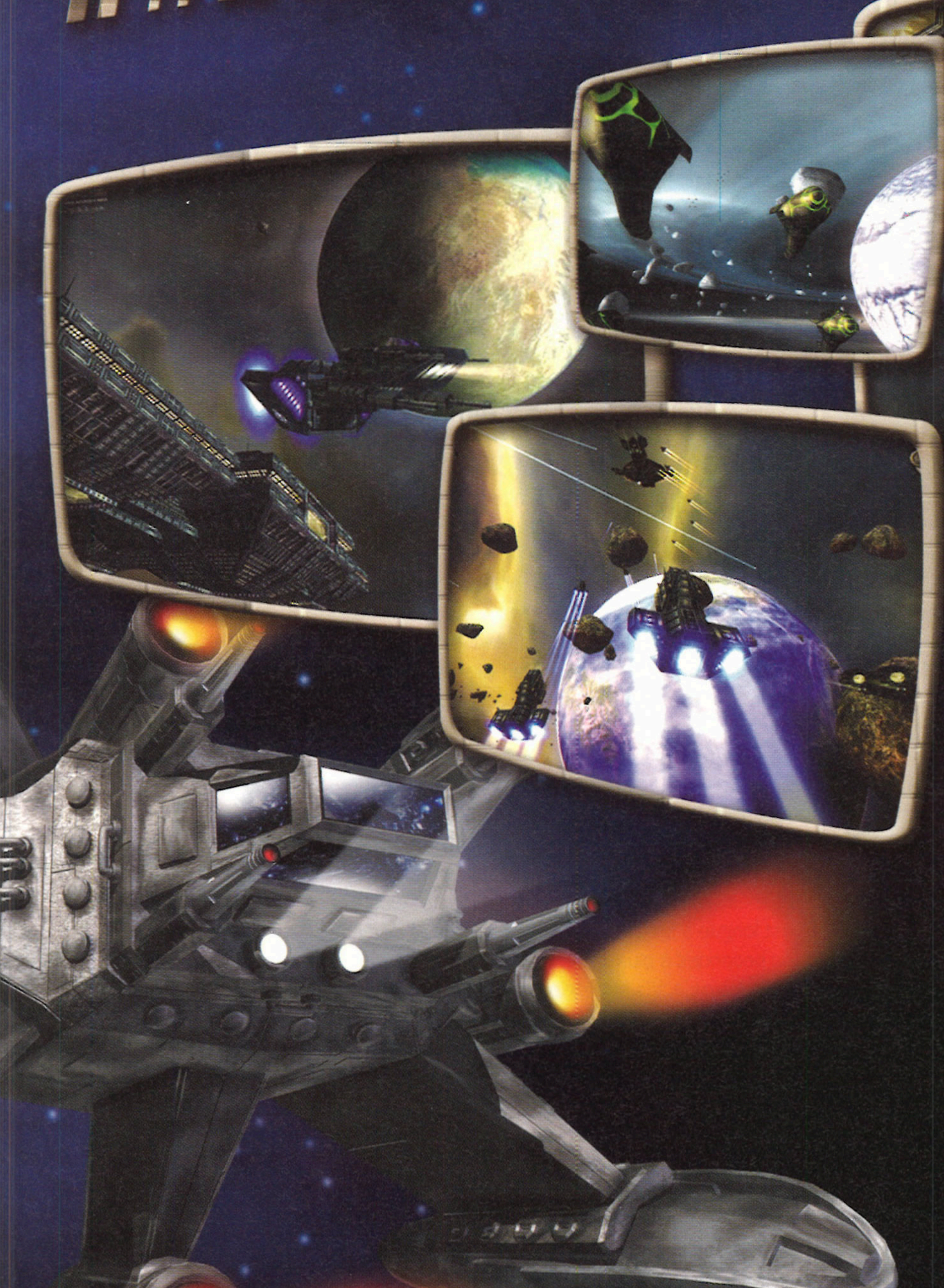
Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site ***www.admifrance.gouv.fr***

Problèpmes techniques :
www.hotline-pc.org





Infiniment beau
Infiniment dangereux...

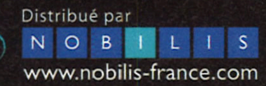




www.o-r-b.com











P R A E T O R I A N S   P R A E T O R I A N S   P R A E T O



yro Studios s'est fait un nom il y a quelques années en sortant de nulle part son extraordinaire Commandos. Plutôt que de fêter le succès en gobant des tapas et en dansant des flamencos endiablés entre programmeurs jusqu'à 5 h du mat, ils se sont remis au boulot juste après pour nous sortir un Commandos 2 tout aussi réussi. Mais voulant sûrement éviter le syndrome Core Design (les Anglais qui nous ont sorti le chiffre record de 5 Tomb Raider ces dernières années, dont 4 de trop), les gars de Pyro sont ensuite partis sur d'autres projets. L'un d'entre eux est Praetorians : c'est du stratégie temps réel et c'est entièrement en 3D, une grande première pour Pyro. Dès le lancement du jeu, on reconnaît d'ailleurs la patte du studio. Pas un pixel ne dépasse, les menus sont propres, soignés, ça sent le graphisme briqué à l'eau de javel jusqu'au dernier moment. Les cinématiques de présentation des missions sont classes, la bande-son est impeccable, bref, on est tout de suite en confiance. Praetorians nous propose de revivre les grandes conquêtes de l'Empire romain. Aux commandes de troupes de légionnaires dont la tunique saillante moule les muscles de fauve (ndlr : excusez boubou, il se cherche un peu en ce moment...), on va décimer les ennemis de Jules César sur la vingtaine de missions que comporte la campagne solo. Le programme est chargé, prévoyez des sandales de rechange : on va commencer la balade en Gaule histoire de se faire la main sur les potes d'Astérix, avant de remonter vers les forêts enneigées des bords du Rhin pour chasser l'Ostrogoth et le Wisigoth, puis de redescendre au milieu des dunes et des palmiers en rasant quelques Sphinx à coups de catapulte.

Rosa rosae rosam tu quoque mi fili post scriptum... Veni vidi vici hic et nunc prorata sine qua non in fine ! Si vis pacem para bellum, casus belli putas bene dies irae addendum. Dura lex sed lex (alea jacta est) nec pluribus impar habeas corpus. Voilà le résultat de 4 années de cours de latin. Comme vous le voyez, je suis totalement bilingue. Faudrait quand même vérifier que ces phrases ont un sens... Tiens Fish, tu me prêtes ton dico latin/humain ? Non ? Vas-y, fais pas ta pute... Purée tu prétoriens toi...

La fête au village

Praetorians se range dans la catégorie des jeux de stratégie temps réel, mais présente d'assez grosses différences avec les nouveaux standards du genre que sont WarCraft III, Age of Mythology ou C&C Generals. À la manière de ce vieux mais toujours vaillant Ground Control (on vous parle d'ailleurs en exclu' de sa suite dans ce même numéro), Praetorians n'est pas du tout axé sur la construction de base ou la récolte d'un minerai miraculeux. Si on veut se faire un Home Sweet Home sur une map, la seule solution sera de capturer un village déjà existant et d'y installer un centurion. Selon sa population (quelques centaines de bonshommes au maximum), un village est capable de fournir un certain nombre de troupes pour la bonne cause romaine. Il devient alors une espèce de grosse caserne dans laquelle on produit des unités. Un nouveau groupe de légionnaires coûte par exemple 30 hommes, tandis que des cavaliers plus puissants en coûteront 64 (sûrement des gars qui se transforment en chevaux durant le processus...). Plus une unité est puissante, plus elle est longue à produire, cela va de quelques dizaines de secondes à plus d'une minute. Les villages sont donc les objectifs stratégiques les plus importants, et dès le début d'une mission, il faut se ruer dessus comme un vautour. La seule vraie construction possible (grâce à une unité d'infanterie légère) est

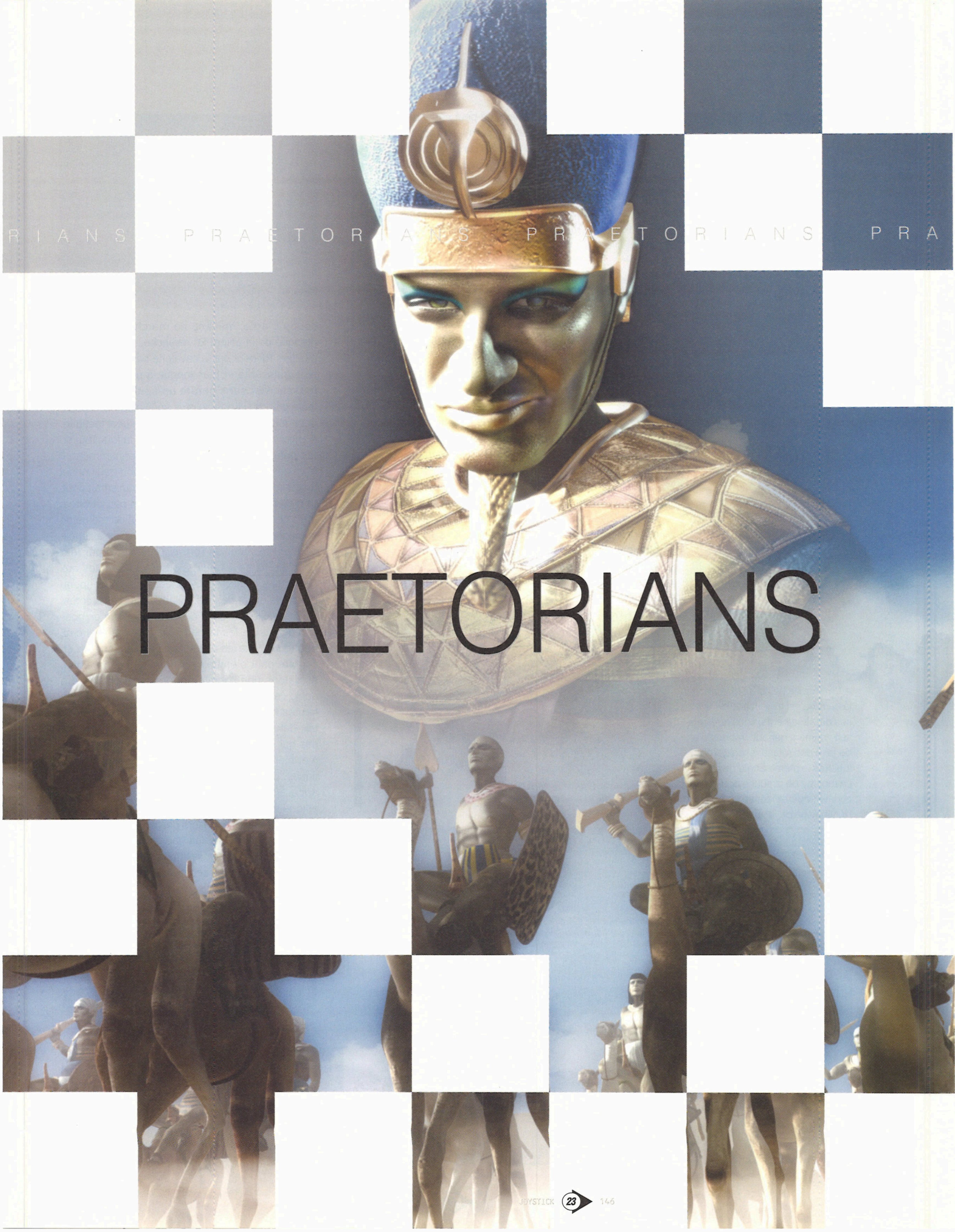
PAR ackboo



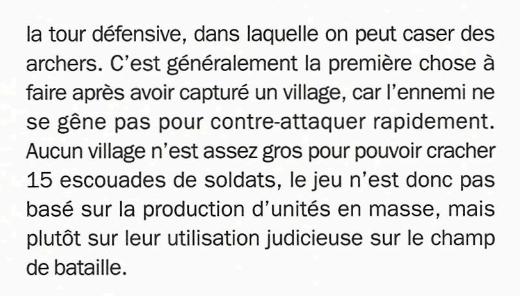




GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
CONFIG MINIMUM PIII 500, 256 Mo, CARTE 3D 16 Mo
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR PYRO STUDIOS ESPAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



RIANS PRAETORIANS PRAETORIANS PRA
PRAETORIANS


Dans les hautes herbes, les hommes rampent pour se camoufler.

la tour défensive, dans laquelle on peut caser des archers. C'est généralement la première chose à faire après avoir capturé un village, car l'ennemi ne se gêne pas pour contre-attaquer rapidement. Aucun village n'est assez gros pour pouvoir cracher 15 escouades de soldats, le jeu n'est donc pas basé sur la production d'unités en masse, mais plutôt sur leur utilisation judicieuse sur le champ de bataille.

Pierre/feuille/ciseaux

Pour le côté tactique, les développeurs ont misé sur ce bon vieux concept du pierre/feuille/ciseaux. C'est simple, mais c'est efficace. Chaque type d'unités a donc un bonus ou un malus d'attaque selon l'ennemi qu'il a en face de lui. Les 2 exemples les plus évidents dès les premières missions, ce sont les archers et les piquiers. S'ils se font attraper par des guerriers gaulois, les archers se font laminer en 6 secondes chrono. Ils essaient bien de donner des petits coups d'arcs, mais ça ne marche pas, ça fait presque de la peine. En revanche, quand les fiers piquiers fondent sur la cavalerie barbare, pourtant plus puissante et plus longue à produire, ils les massacrent sans perdre un seul homme avec leurs grands bâtons pointus spécialement étudiés pour découper le canasson. Autre aspect tactique, on ne dirige jamais un seul soldat à la fois, tout se fait par groupe de combattants. Étonnamment, il n'y a pas de vrai système de formation traditionnel du genre « avancer en colonne », ce qui serait pourtant bien pratique sur les routes un peu étroites. Mais certaines unités disposent tout de même de positions spéciales. Les légionnaires par exemple peuvent avancer en tortue, recouverts par leur bouclier. Ils deviennent alors imperméables aux projectiles et peuvent avancer vers un troupeau d'archers avant des les taillader au corps à corps. De même, les piquiers peuvent se mettre en position défensive, les lances pointées vers l'ennemi, et attendre que les adversaires arrivent sur eux en courant pour s'empaler comme des cons. Enfin, signalons une excellente idée, une première à notre connaissance : la gestion des bois et des hautes herbes. Les unités légères peuvent pénétrer dans les bois et devenir invisibles aux ennemis qui passent à proximité, à découvert. Ça permet bien sûr de monter des embuscades magnifiques. Lorsqu'elles sont dans les bois, les unités apparaissent en ombres colorées. L'effet graphique n'est pas terrible, mais ça permet de garder une certaine clarté lors des combats. Le principe est le même pour les hautes herbes : les soldats se couchent automatiquement pour devenir invisibles et surgir au dernier moment.


À l'instar de WarCraft III, la caméra est très limitée dans ses déplacements, sans que cela soit vraiment gênant. Impossible de faire des rotations, on garde toujours le même angle de vue. La molette de la souris permet de zoomer légèrement en changeant l'inclinaison de la vue.





La défense de Babaorum

En ce qui concerne les missions, un gros effort a été fourni pour les rendre un peu plus excitantes que le classique « Allons raser la base ennemie qui se trouve à l'autre bout de la carte ». Leur variété constitue en fait un des gros intérêts du jeu. Par exemple, certaines missions débutent avec des forces coupées en deux. Il faut alors



Le multijoueur

Le multijoueur donne accès aux 2 autres camps de Praetorians, les barbares et les Égyptiens. Chaque faction possède bien sûr ses points forts et ses points faibles par rapport aux autres. Les Égyptiens construisent des tours défensives plus solides et disposent de soldats plus endurants. Les barbares peuvent générer rapidement des troupes nombreuses qui ne coûtent pas trop cher en hommes et se déplacer plus facilement sur tous les types de terrains, notamment dans les bois pour monter des embuscades. Les Romains quant à eux affichent les unités les plus puissantes, notamment les légionnaires qui massacrent n'importe quelle autre unité d'infanterie ennemie. Les parties réseaux sont à l'image des missions de la campagne solo : intenses et stressantes. Les cartes sont parsemées de nombreux villages, c'est donc le rush dès les premières secondes pour en contrôler le maximum et leur faire cracher des unités. Il faut à la fois s'occuper des villages, construire des défenses, produire des unités, dispatcher les commandants (centurion romain, officier égyptien, chef barbare), surveiller l'ennemi avec les éclaireurs... En général, tout est réglé au bout de 15-20 minutes. L'équilibrage des unités semble correct, même si les légionnaires sont un peu trop puissants par rapport à leur coût, et que le jeu récompense plutôt les joueurs défensifs que ceux qui viennent se frotter aux tours ennemies.



progresser prudemment sur la carte en utilisant les éclaireurs (faucons et loups), en passant par les bois, afin de réunifier son armée et de pouvoir attaquer le gros de troupes ennemies. D'autres sont des missions de défense assez stressantes dans lesquelles il faut résister à un assaut massif pendant de longues minutes. On débute la mission dans un camp retranché façon Babaorum et il faut disperser les archers sur les remparts, protéger la porte principale des béliers ennemis, détruire les échelles d'assaut avec les piquiers... Une autre mission, à la moitié de la campagne solo, exige que l'on empêche l'ennemi de franchir un fleuve. Il faut alors surveiller tous les points de passage, détruire les ponts en construction avec des flèches enflammées, etc. Parfois, les rôles sont inversés, et des missions se terminent en assaut sur des forteresses





ennemies. On dispose alors de tours d'assaut, de balistes, de catapultes, ça rappellera le très vieux jeu Siege aux vétérans du PC. Les missions sont donc dans l'ensemble très réussies, bien peaufinées, bien étudiées, mais elles sont aussi très dures. À partir de la mission 10 de la campagne solo, on se met à sauvegarder toutes les 5 minutes car l'I.A. est parfois très futée. L'ordinateur sait utiliser ses éclaireurs, il n'hésite pas à fuir ou, au contraire, à contourner l'armée du joueur pour venir reprendre un village laissé sans défense. Bref, l'erreur ne pardonne pas, il faut être discipliné et avoir des yeux partout. Pour vous donner une idée, j'ai trouvé la campagne solo beaucoup plus dure que celle de C&C Generals, qui est déjà pourtant bien prise de tête sur certaines missions. Mais rassurez-vous, la difficulté ne se transforme jamais en frustration, car le jeu est bien fait, l'interface est claire, les ordres se donnent facilement et il suffit en général de recommencer la mission en se concentrant un peu plus pour la passer sans problèmes.

Gloire à toi, programmeur 3D

Avant de conclure, laissez-moi vous chanter un paragraphe de louanges sur les programmeurs 3D de Pyro Studios. Il semble qu'il y ait encore des développeurs dans ce bas monde qui cherchent à optimiser chaque bloc de code. Praetorians est beau comme tout, il affiche des textures détaillées, des dizaines de bonshommes en 3D à l'écran, et pourtant il tourne sans problèmes sur un PC très modeste, genre 800 MHz et GeForce3. En 1024x768 avec tous les détails à fond s'il vous plaît. Évidemment, sur les grosses batailles, quand 2 armées de 10 ou 12 groupes de soldats se mettent une pignée à l'écran, il est prudent de baisser quelques options. Mais même comme ça, le jeu reste très mignon. Rien que les effets météo méritent le détour : selon les environnements, on verra le sable balayer l'écran en tempête, la neige tomber en petits flocons élégants ou la pluie bouger au rythme du vent. Au sol, on croise des animaux et on voit les oiseaux s'envoler en nuées lors-



HORSE RACING MANAGER

Pariez sur le bon cheval !

Propriétaire, Parieur ou Jockey, sachez faire les choix qui vous mèneront à la victoire.











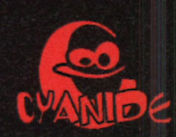












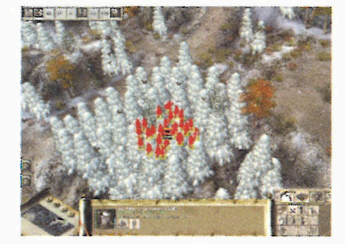
qu'on pénètre dans une forêt. On regrettera que les animations des soldats soient un peu fouillis lors des mêlées, mais en dehors, ils bougent vraiment bien, sans donner l'impression d'être une armée de robots (il y a une légère désynchronisation entre chaque soldat). Dans l'ensemble, le jeu est visuellement moins impressionnant que Command & Conquer : Generals, avec ses explosions hollywoodiennes et ses décors qui foisonnent de polygones, mais son rendu est nettement plus propre, plus clair, plus esthétique.

Face à la concurrence

Justement, puisqu'on parle de Command & Conquer, on va finir là-dessus. Praetorians m'a plu, j'ai passé un bon moment avec ce jeu, mais je n'ai pas pu m'empêcher de le comparer avec le hit de Westwood, que nous avons noté 8/10 lors de sa sortie. Et il faut avouer que Praetorians est nettement moins riche dans certains domaines. Au niveau de la variété et de l'originalité des unités d'abord, Praetorians reste un peu trop classique. Il y a bien quelques combattants aux noms exotiques comme les Frondeurs des Baléares, mais ça reste léger et convenu : il n'y a en fait que des variantes de cavalerie, d'infanterie et d'archer. Au niveau tactique, le jeu de Pyro est plus limité, toujours à cause de ce manque de variété dans les unités. Il n'y a que des soldats qui avancent d'un pas martial droit vers l'adversaire, aucune possibilité de la jouer en finesse, d'envoyer des troupes spéciales derrière les lignes ennemies. Et par rapport à WarCraft III, Praetorians supporte encore moins la comparaison : le micro-management est inexistant (une fois que les soldats sont au contact d'un groupe ennemi, on ne peut plus les diriger) et il n'y a aucune unité de support si ce n'est le médecin et le centurion qui donne un bonus d'attaque dans son aire de commandement. On est loin des subtilités des lanceurs de sorts et des héros du jeu de Blizzard. Le résultat, c'est qu'on fait le tour de Praetorians assez rapidement, là où ses concurrents ont joué dans la surenchère d'unités ou de pouvoirs spéciaux. Le jeu reste très amusant grâce à la variété des missions, à la beauté visuelle des environnements, mais c'est un peu moins fourni, moins original que ce que proposent les mastodontes du RTS sortis ces derniers mois.



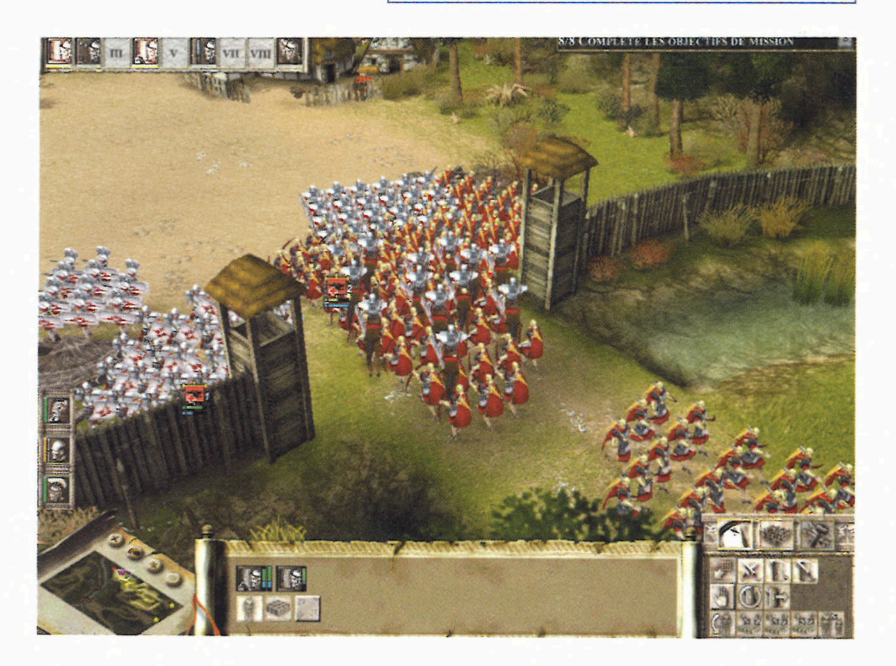
Sans bélier pour défoncer la porte, le seul moyen de prendre une forteresse ennemie est de grimper sur les remparts à l'aide d'échelle construite par l'infanterie. Ça se termine souvent en boucherie.



Dans les bois, les soldats apparaissent sous forme d'ombres colorées.

Un peu de technique

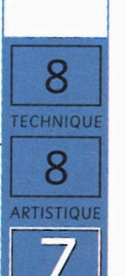
Le jeu est tellement bien programmé que, pour une fois, les spécifications minimum de l'éditeur sont réalistes. Sur un PIII 500, Carte 3D 16 Mo et 256 Mo de RAM, ça tournera correctement en 800x600 sans les options les plus gourmandes (notamment les unités en détail maximum). Le jeu a été testé sur un 800 MHz, Geforce3 et 512 Mo, il est très fluide en 1024x768, 32 bits et toutes les options à fond. Il y a juste quelques ralentissements lors des batailles les plus fournies. Sur des grosses machines genre 1,8 GHz avec carte graphique de dernière génération, c'est l'extase, on peut monter en 1280x1024 avec antialiasing et tout le bazar en restant à plus de 30 images/seconde.



En Deux Mots

Bien fini, bien étudié, bien programmé, joli comme tout, Praetorians n'a en fait qu'un seul défaut, celui d'être moins riche, moins ambitieux que ses prestigieux rivaux. On aurait aimé un peu plus de profondeur tactique, des unités un peu plus différentes, un peu plus originales. Cela dit, Pyro Studios a quand même fait du très beau boulot, et Praetorians est un RTS de qualité qui a définitivement sa place dans la ludothèque des fans du genre.

- \+ Beau et fluide même sur des petites machines
- \+ Aspect tactique simple et efficace
- \+ Campagne solo réussie grâce aux missions très variées
- − Manque de variété et d'originalité des unités
- − Peu de micro-management



8 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT





Attention, ces jumeaux comptent double

« Ce n'est pas parce que vos enfants sont des jumeaux que vous avez le droit de les vendre 2 fois de suite sur Internet. » Si j'étais juge, c'est comme cela que commencerait ma lecture de la sentence contre Tranda W., juste avant de l'envoyer sonder le fond de l'Etna. Elle s'est d'abord adressée à un spécialiste de l'adoption sur le Net pour vendre Kiara et Keyara, ses 2 petites filles pour une somme de 6 000 euros. Elle s'est ensuite rétractée, pour re-proposer par la suite les gamins sur le réseau en deuxième semaine. Cette fois, ce fut le jackpot puisqu'une famille de Gallois proposa 12 000 euros. Mais aujourd'hui, elle est bien embêtée, et elle dit qu'à cause de cela, elle est désormais connue comme « la mère qui a vendu ses jumeaux sur Internet », mais elle « fait avec », et de toute façon, « l'agence a gardé tout l'argent ». Oh la vilaine agence, j'espère qu'elle sera bien punie.

Loque On

Ubi Soft retarde une fois de plus son simulateur de vol Lock On : Modern Air Combat. Désormais, on ne l'attend plus avant cet été. La raison invoquée est classique, il s'agit de laisser plus de temps aux développeurs pour qu'ils puissent peaufiner leur jeu, parce que ça va valoir le coup, blablabla... Nous avons vu le jeu tourner il y a quelques semaines, et il est vrai que le moteur 3D aurait bien besoin de quelques lignes d'optimisation. En clair : c'est magnifique, mais ça a l'air de mettre le PC à genou. On brûle des cierges gros comme des troncs d'arbre en espérant que la version finale sera fluide.

DITO

Jérôme Darnaudet

Chez nous à Joystick, la politique, c'est notre passion. Non pas que nous aimions en parler à travers nos pages, ce n'est pas vraiment le sujet, mais que nous avons tous fait l'ENA. Pomme de Terre, Pete Boule, Ackboo, Arctor, Ian Solo, Gana, Fishbone, Tbf, Cafeine, Ivan le fou... tous de l'ENA que je vous dis. Seul Captain Ta Race a réussi à détourner du pognon sans avoir suivi le moindre cours. C'est donc en parfaite connaissance de cause que je vous révèle que George W. Bush a fait une école de jeu vidéo. « The game is over ». Il est même apparu avec sa tenue de Paintball à la télévision. Saddam aussi a une chouette tenue de Paintball, mais il n'a pas fait d'école du tout, lui. Quand j'y pense, ils doivent se taper de sacrées parties de RTS tous les deux. Évidemment, Saddam, avec son pauvre Modem 28k.... Ça lag, mais ça lag... ça lag ouakbar même. Ça, c'est les effets pervers de l'embargo. Pendant ce temps, notre gouvernement cherche un cheat code, un truc genre vies infinies. Pourvu que Jacques ne trouve pas de code pour traverser les murs. La justice n'arrive déjà pas à le choper. Ah, c'est que l'on sait s'amuser dans les hautes sphères de l'État. Heureusement que nous sommes là pour remettre un peu d'ordre dans tout cela. Tenez, vous vous souvenez du test de Command & Conquer Generals et de l'encadré « t'es mignon mais tu pues ». Eh bien, figurez-vous que Electronic Arts France a réagi en faisant modifier le jeu par les studios américains. Ainsi, la mission à l'éthique douteuse se voit purement et simplement remplacée dans la version européenne et quelques détails ont été remaniés. Voilà qui est tout à l'honneur de la branche française d'EA, et de monsieur Patate. Allez, je vous laisse, je retourne à l'assemblée.

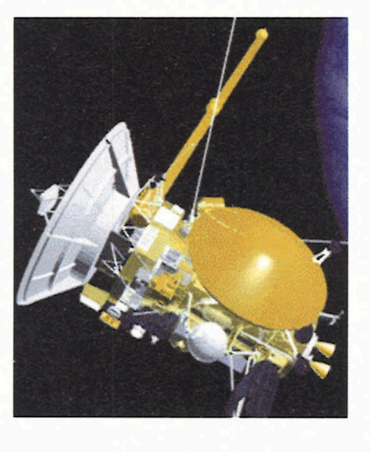
Va chez le poissonnier,

Il est dur d'imaginer qu'il existe une activité encore plus pitoyable que le tuning de voitures, et pourtant si : le tuning PC. Et là, Lian Li vient de sortir un nouveau boîtier qui va faire à la fois rêver les customizers fous et les amoureux de l'océan. Donc ce boîtier, le PC-6010, contient une fenêtre en plexiglas, avec genre de l'eau dedans et... des poissons en plastoque. Le pire, c'est que le boîtier en aluminium brossé est pas mal du tout, même plutôt classe, et que ce panneau se vend à part. À ma connaissance, c'est la première « option mongolo » que l'on trouve dans le domaine informatique. Pour les bagnoles, y a déjà les ailerons.

niquer ton PC

La fête à tes jeux

L'International Game Developers Association a enfin choisi les lauréats de son fameux « Game Developer Choice Award » pour cette année 2003. En fait, je ne connais pas vraiment de gens qui attendent ces résultats avec impatience, exception faite des responsables de marketing qui auront enfin quelque chose d'original et d'intelligent à coller en sticker sur les boîtes de jeu. En lice pour le jeu de l'année, on trouve Battlefield 1942, GTA : Vice City, Neverwinter Nights et Splinter Cell. Le prix du « personnage original de l'année » sera disputé par des persos console, à l'exception du Sam Fischer de Splinter Cell aussi. C'est une vraie énigme. Le « Rookie studio of the year » met en compétition Gas Powered Games face à Arkane Studios, qui aurait plutôt mérité une meilleure nomination. Quant au « grand prix de la programmation », il visera Dungeon Siege, Neverwinter, Splinter Cell, ou WarCraft III.



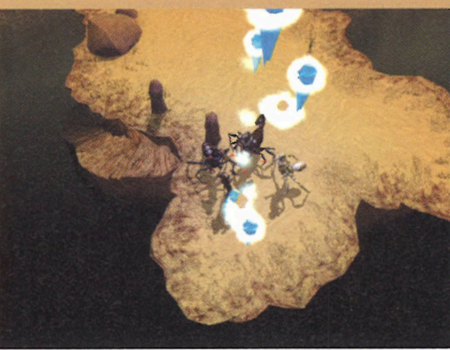
Des mille et un avantages du nucléaire

Parlons un peu d'exploration spatiale, pour changer. Le président Bush vient de donner son accord pour réinitier un programme de propulsion nucléaire à la NASA. Il n'est pas question de relancer la Guerre des Étoiles façon Ronald Reagan, mais d'autoriser l'agence spatiale américaine à mettre au point un réacteur nucléaire. Là où les moteurs spatiaux classiques mettent 6 mois à envoyer une capsule sur Mars, les propulseurs nucléaires réduiraient le voyage à 2 mois, grâce à leur puissance nettement supérieure. Seul problème, les lancements pourraient se transformer en pluie de poussière radioactive à la moindre erreur. C'est peut-être pour ça qu'ils veulent tellement envahir l'Irak : pour y installer un pas de tir.

Après l'hiver

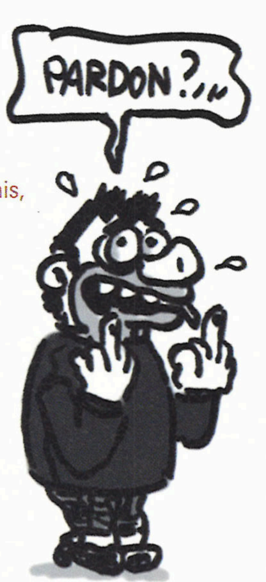
Et hop, enfin un site officiel clair qui nous explique le contenu de la première extension de Neverwinter Nights que tout le Globe attend. Les 3 nouveaux tilesets sont le désert, les ruines et la campagne enneigée. Il contiendra 50 nouveaux sorts modélisés avec leurs effets graphiques. Il proposera aussi une aventure solo d'une quarantaine d'heures (pour aventuriers de premier niveau) avec de nouvelles classes de persos, les « professions de prestige » (accessibles sous certaines conditions), ainsi qu'un troupeau de monstres. Les henchmen auront une plus grande latitude d'action et dans une certaine limite, une volonté propre. Pour en savoir plus, direction la FAQ : http://nwn.bioware.com/shadows/faq.html#17





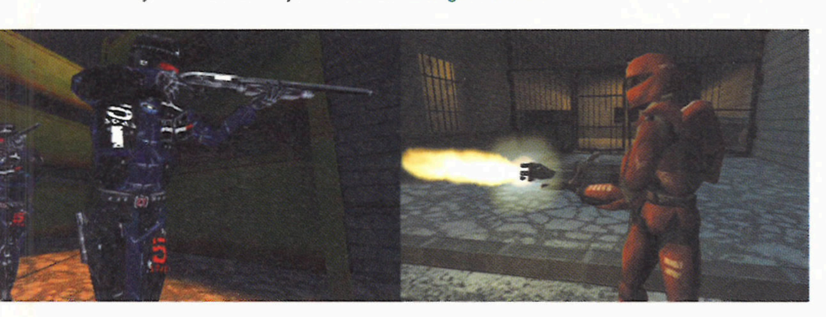
Moi je préfère la lambada

La guerre à 2 balles qui oppose Microsoft et Sun Microsystems vient de s'achever avec la décision d'un juge américain ordonnant à Billou de réintégrer Java à son système d'exploitation d'ici 3 mois. Pour mémoire, Microsoft avait lâché ce langage suite à une plainte de Sun concernant les extensions propriétaires du Java développées spécialement pour Windows. Rangeant son orgueil dans le placard à balais, Sun avait ensuite couiné comme un chiot en se rendant compte que sans le soutien de l'Empire Microsoft, son langage aurait à peu près le même avenir que le Bazouq (une version turque du Basic) ou le Narvalo++ (un langage de programmation orienté objet développé par notre collaborateur Capt'ain Ta Race).



Chaser

Jeu de shoot à la première personne saupoudré d'éléments d'infiltration, Chaser entre dans la phase finale de son développement. Le jeu nous précipitera dans le malstrom qui opposera en 2045 notre planète Terre en pleine décadence à sa florissante colonie martienne. On y jouera le soldat Chaser, amnésique et traqué (trop puissant de nous ressortir le coup du mec amnésique) qui se réveillera à bord d'un vaisseau qui... argl... je ne me souviens plus de rien ! Mais que m'arrive-t-il ? Qui suis-je ? (C'est vrai que c'est pratique comme procédé.) Développé en Slovaquie par Cauldron, Chaser sera édité chez Jowood si je me souviens bien. Ah non ! C'est pas chez eux… c'est chez… mince… ça va me revenir... argl... qu'est-ce que je cherchais déjà ? www.chasergame.com



Librelance arrive



La news est officielle : Freelancer vient de passer en version Gold aux « youaisse ». Il devrait pouvoir se trouver dans les magasins aux alentours du 23 avril prochain. Pour ceux qui n'ont rien suivi, Freelancer, édité par Mike Rosoft, était le nouveau jeu de Chris Roberts (avant son départ du projet), le créateur de Wing Commander. Mais cette fois, il prend une tout autre orientation que ses gentils Space Operas avec des chats, puisque son gameplay devrait beaucoup plus se rapprocher d'Elite ou de Privateer 2. Il proposera un univers d'une quarantaine de systèmes solaires, une pleine fournée de vaisseaux à piloter, mais il suscite aussi quelques questions. L'une d'entre elles, constamment posée, concerne son gameplay, qu'on annonce « extraterrestre » en se passant totalement de la présence d'un joystick. À voir donc.

C'est la POUB

*Elle est vulgaire, criarde et bafoue sans discontinuer toutes les législations françaises : c'est la publicité sur Internet. « Vous venez de gagner un million de dollars ! » « Achetez ces pilules et vous vivrez plus vieux ! » Fantastique. J'achèterai tes pilules avec le pognon que va me filer ton autre collègue, O.K. ? Les dernières obscénités publicitaires sur le Net s'appellent Gator, ou pire que tout… Xupiter. Véritable chancre quasi ineffaçable, Xupiter transforme votre PC en une gigantesque réclame clignotante. Deux nouveaux freewares viennent à notre secours : Ad Muncher (*www.admuncher.com*) est un peer 2 peer qui répertorie tous les diffuseurs et bloque leurs URL, bandeaux et pop-up. Quant au précieux programme anti-intrus publicitaires Ad Aware, sa version 6 vient de tomber ici :* www.lavasoft.de. *C'est la guerre !*

En AvOir ou pAs (du talent)



Ah, Morrowind. Combien d'heures ai-je pu passer dessus depuis sa sortie, à arpenter son territoire immense de long en large en admirant ses paysages extraordinaires. Mais d'un autre côté, combien de putains de fois ai-je pu regretter que les modélisations des visages des personnages ressemblent à ceux de ces pourritures de marionnettes lyonnaises. Sans nul doute, ils ont été concoctés par un amateur de mangas, probablement recruté par Bethesda à la suite d'un pari idiot. Et là, déboule Griffith, un graphiste freelance et sa fabuleuse page Web. Sur celle-ci, on trouve des visages de personnages (héros et quelques NPC) refaits au propre, histoire de donner une leçon de 3D à ceux qui ont dessiné ces derniers dans le jeu. Et pour bien enfoncer le clou et vraiment pousser au suicide ces gars-là, Griffith a réalisé ses modèles 3D avec 20 % de polygones en moins. Ouh la honte.
http://home.wnm.net/~bgriff/MW_Home.html



ATI et à délit

Chez ATI, entre 2 mises au point de drivers, on sait s'amuser. Le big P.D.G., Monsieur Ho, et sa femme Betty, tout comme une pleine fournée de responsables, viennent d'être accusés par la Ontario Securities Commission de délit d'initié. En gros, ils auraient revendu toutes leurs actions alors que la boîte était en train de faire un petit plongeon boursier. Cela leur aurait permis d'économiser une somme misérable de 3,5 millions de dollars.
Et tout ça avec un simple coup de fil à leur trader ? Félicitations.

Il est encore Temps de changer de pRovidEr

Grosse panique chez AOL le 22 janvier dernier : une monstrueuse faille de sécurité a été découverte sur leur serveur d'authentification d'e-mails. Il semblerait que des petits malins aient trouvé une astuce apparemment toute simple pour accéder sans mot de passe à tout le courrier électronique des 35 millions d'abonnés du provider américain, ainsi qu'à leur compte sur le AOL Instant Messenger. Oui, ça fait désordre. Le site Betanews rapporte qu'une source anonyme leur a fait une petite démonstration en piratant un nombre important de comptes AOL en quelques instants seulement. La faille a été rapidement corrigée, mais personne ne sait combien de comptes ont pu être compromis de cette façon. Moi, je dirais aux alentours des 35 millions.



Pacte avec un Tueur

43,3 millions de dollars, c'est le budget annoncé pour le développement d'Hitman 3. On pourrait trouver la somme astronomique. Mais pensez que les 2 premiers volets se sont respectivement vendus à 600 000 et 1 800 000 copies. On peut imaginer que les développeurs danois de IO Interactive comptent une fois encore tripler leurs ventes. Parallèlement à cela, IO Interactive serait également en pourparlers avec plusieurs majors hollywoodiennes pour une adaptation cinématographique de leur titre. Hitman 3, le jeu, est lui prévu pour le printemps 2004. Reste à savoir comment un jeu peut coûter 43,3 millions de dollars, et non pas 43,2 ou (soyons fous) 43,4 millions de dollars.

Télex

*Le développement d'**Arx Fatalis 2** vient de commencer. Aucune info supplémentaire n'a pu être exhumée de chez Arkane Studios, exception faite qu'un mod multijoueur devrait faire son apparition.*

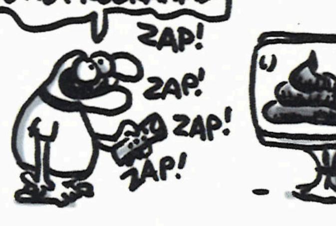
Si tu m'aimes, tape sur

Un nouveau système de drague par téléphone portable est à l'étude : chacun des abonnés définira ses préférences, et dès que 2 personnes « compatibles » se trouveront dans la même zone GSM (une poignée de kilomètres à la ronde), elles pourront 'appeler anonymement, s'envoyer leur photo et tout et tout.

Allez, je vous sers ma petite prévision au passage : je vous fiche mon billet que du jour où ce sera lancé, 95 % des femmes présentes seront des prostituées. Pari tenu ? Réponse en 2005, date prévue de mise en service aux États-Unis.

TF1, TF1…

ils ne font pas des jeux eux aussi ?!



Sur TF1, l'émission « sept à huit » a diffusé un reportage fort instructif intitulé « Vidéo drogue ». On y apprenait en introduction que 300 000 Français passent plus de 20 h 00 par semaine à jouer à des jeux vidéo. L'animateur précisait avec un air pincé : « Une addiction dont il faut se désintoxiquer » (merci du conseil mon chéri). Suivait le reportage lui-même, consacré à un ado qu'ils présentaient comme un « drogué de Counter-Strike », alias Cédric. Le sujet était tellement bidonné qu'on aurait dit du Grolandsat sur Canal+. Le fameux Cédric a bien sûr dénoncé la manipulation dont il a été l'objet, mais sur NetG Radio… une radio internet. Oui, la vérité a le triomphe bien discret.

C'est peut-être l'Irak qui devrait les envahir

Le Top 10 des meilleures ventes de jeu PC aux États-Unis sur toute l'année 2002 vient de tomber. Il est… effarant :

1. The Sims Vacation Expansion Pack (EA)
2. The Sims Unleashed Expansion Pack (EA)
3. WarCraft III : Reign of Chaos (Vivendi)
4. Medal of Honor : Allied Assault (EA)
5. The Sims (EA)
6. The Sims : Hot Date Expansion Pack (EA)
7. The Sims Deluxe (EA)
8. Zoo Tycoon (Microsoft)
9. Harry Potter and the Sorcerers's Stone (EA)
10. Roller Coaster Tycoon 2 (Infogrames)

Je n'ai même pas la force de vous commenter ces résultats, j'ai juste envie de m'allonger sur le lit en position fœtale et de pleurer pendant des heures.



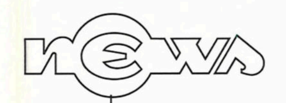
REQUIEM POUR UN PAUVRE KEUM

Cela s'est passé il y a une semaine et la nouvelle a déjà fait le tour de la terre entière. Un Américain de 21 ans, Brandon V., s'était connecté sur un channel IRC sous le pseudonyme de « Ripper », en branchant sa webcam pour que tout le monde puisse le voir. Après une conversation des plus décousues, il s'est mis à avaler toutes sortes de trucs et à fumer des gros joints devant un public hilare. Et puis, chemin faisant, il était tellement ridicule que l'un des connectés l'a traité de « mauviette ». Humilié, Brandon, pour prouver qu'il n'en était pas une, a de nouveau gobé une poignée de médocs arrosés de Rhum-151 (un planteur très fort à 76 degrés d'alcool). Un dernier sursaut de son cerveau atrophié lui a fait écrire : « Si j'ai l'air mort, appelez à l'aide. » Et bientôt, ce fut le cas. Seul problème, la sonnerie de son portable ne fut pas assez forte pour réveiller sa famille et le numéro de téléphone fixe qu'il avait indiqué dans ses infos persos était bidon. Merde, mais c'est vrai que c'était une mauviette.

Des nouvelles du temple

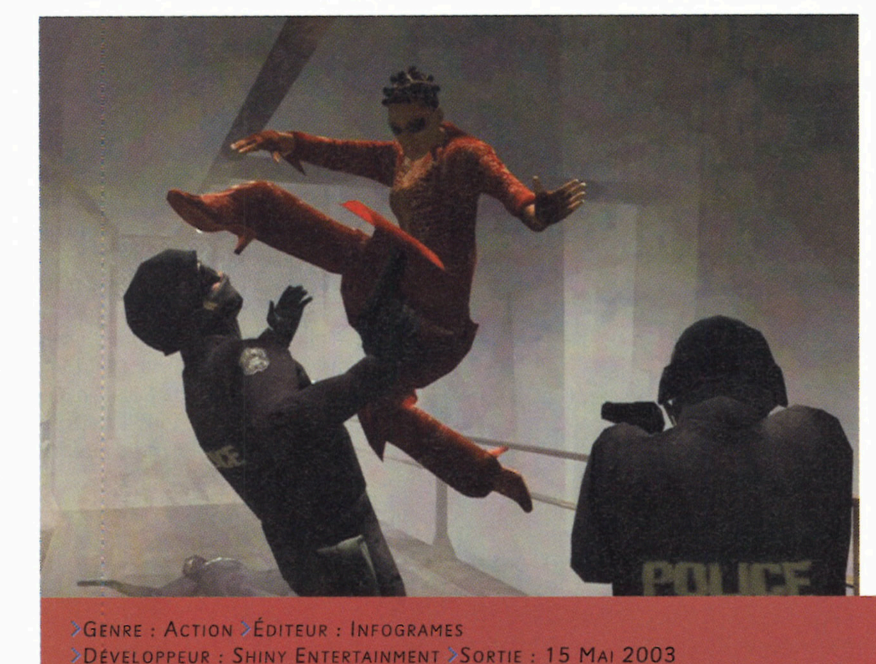
Et c'est reparti : l'équipe responsable des meilleurs jeux de rôle micro depuis des siècles, Troika Games, s'est donc remise au boulot, comme on vous l'avait annoncé, sur Temple of Elemental Evil, une adaptation de la vieille campagne de Donjons et Dragons. À ce titre, ils utiliseront, à l'image de Neverwinter, les règles de la troisième édition. Pour l'occasion, l'équipe s'est dotée d'une trentaine d'employés supplémentaires pour mener à bien ces travaux d'Hercule. Une interview sur gamespy.com nous en dit beaucoup plus. C'est Infogrames qui les a contactés pour faire un jeu sous licence D&D en leur donnant un libre choix du sujet. Cette aventure a été plébiscitée du fait de sa longueur et parce que tous les personnages démarrent au niveau 1. De plus, outre du dungeon bashing, on y trouve bon nombre d'intrigues politiques et d'extérieur. Mais ce qui l'a vraiment emporté, c'est que toute l'équipe joue régulièrement à D&D version papier et qu'ils connaissent justement ce module par cœur… TOEE sera uniquement jouable en solo mais on pourra tout de même y contrôler 5 personnages. Temple of Elemental Evil sortira au troisième trimestre 2003, et on vous en reparlera très bientôt.







Matrix a marqué les esprits - ce n'est pas le trois-quarts cuir classieux de Fishbone qui nous prouverait le contraire. Après s'être mordu le scrotum d'avoir raté l'occasion en or que représentait le premier film, le père David Perry et son studio de développement Shiny Entertainment ont fini par mettre la main sur la juteuse licence. Enter the Matrix sera donc un titre d'action qui devrait sortir en même temps que la très attendue suite du film : « The Matrix Reloaded «, en mai prochain. Attendu au tournant, tout comme le jeu. Ne me dites pas le contraire, j'en vois qui ricanent depuis la lecture du titre jusqu'à l'appréciation visuelle des photos de cette double page. Je vous signale que, comme disent d'un air narquois certains ici dont je tairais le nom qui commence par un « A » et finit par un « boo », : « Il faut laisser sa chance au produit. » Et c'est vrai, car l'équipe ne manque pas d'une certaine ambition. Mais si j'étais game designer, avec les colosses en costume noir de la Warner constamment sur mon dos pour s'assurer que le projet mérite cette licence, moi aussi j'aurais de l'ambition. Ainsi qu'un de ces jolis martinets importés de Sibérie pour que les autres la respectent.



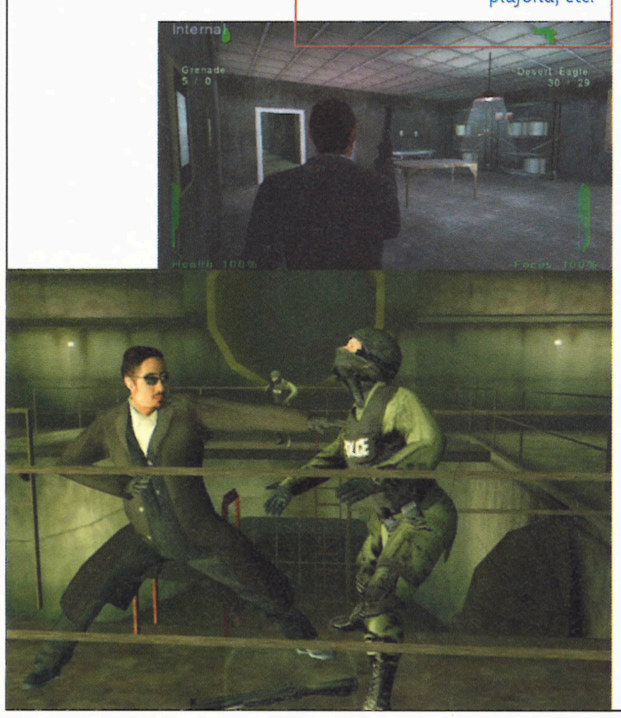
>Genre : Action >Éditeur : Infogrames
>Développeur : Shiny Entertainment >Sortie : 15 Mai 2003

ENTER THE

Keanu Reeves au scanner

Commençons par la mauvaise nouvelle : on ne pourra pas jouer Monica Bellucci dans sa salle de bains virtuelle. Par contre, on pourra choisir entre Madame Will Smith (Jada Pinkett Smith), qui interprète Niobe, ou Ghost (Anthony Wong), un petit nouveau créé pour le jeu. On retrouvera bien entendu certains personnages-clés des histoires développées au cinéma, à commencer par Neo, Morpheus, l'Agent Smith ou encore Trinity. Le point fort du titre se situera sans nul doute du côté de son scénario, puisqu'il a été écrit par les frères Wachowski eux-mêmes. Ce script complète celui des films, de manière à ce que l'audience du jeu gagne une expertise toute particulière sur les événements qui seront dépeints au cinéma. Le procédé ne nous est pas inconnu : on se souvient notamment de Blade Runner, qui utilisait les mêmes ficelles pour mêler son histoire à celle du film. Les liens qui ont uni les quelque 80 esclaves de Shiny travaillant sur le projet aux gars impliqués dans la réalisation des films, vont cependant bien plus loin qu'un scan au laser des visages d'acteurs et quelques doublages. Toutes les animations ont été motion-capturées avec l'équipe de cascadeurs/spécialistes d'arts-martiaux du fameux Woo-Ping Yuen (le chorégraphe), voire avec les acteurs originaux, par soucis de réalisme. Des scènes inédites et réservées au jeu ont été shootées par les frangins Wachowski, complétant celles réalisées en temps réel avec le moteur graphique. Enfin, les équipes de Shiny ont pu accéder à toutes les autres données du film,

De nombreux éléments des décors sont destructibles : ce qui orne les étagères, le faux plafond, etc.



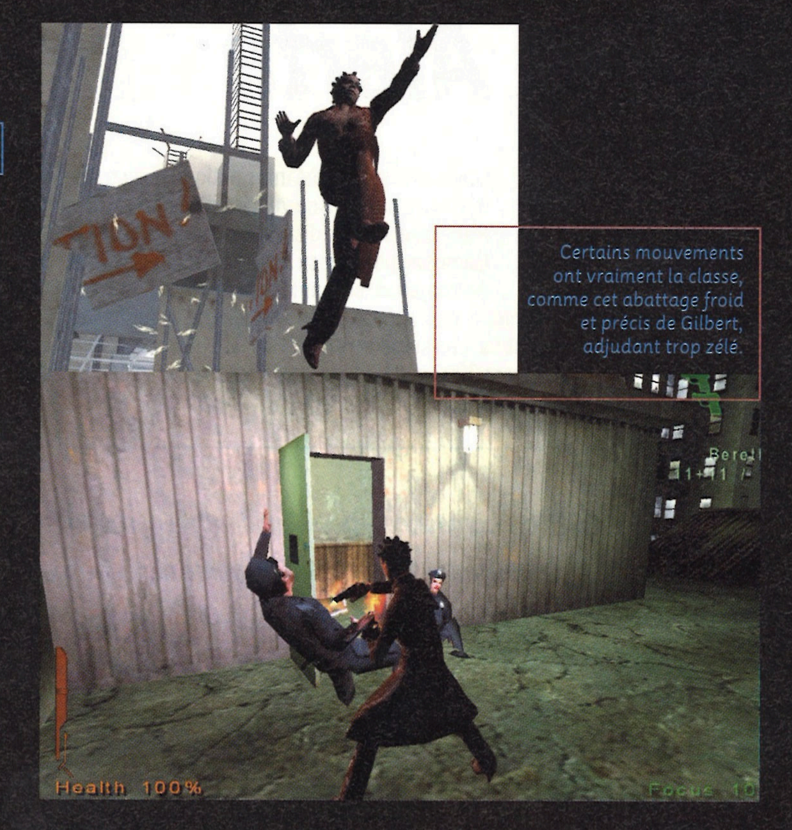


Niobe, en bonne capitaine du Logos, le plus rapide hovercraft de la flotte libre, est censée être une pilote hors pair : ce sera à nous d'en faire la preuve.

les décors, armes, scripts et travaux préparatoires, afin que le jeu intègre parfaitement le reste de la production Matrix (comics, films, et aussi animation).

C'EST SÛR, Y A DE LA THUNE

... Mais ça ne suffit pas pour faire un bon jeu. Pour commencer, on ne pourra s'empêcher de penser que, décidément, les développements multi-plates-formes, ça pousse au nivellement par le bas. En l'occurrence, la version PC n'offre pas encore un rendu très sex, comparativement à ce qu'on pourrait en attendre - d'autant que, pas de bol, je matais les screens de S.T.A.L.K.E.R. juste avant d'écrire cette news. Ça remet l'échelle de valeurs bien droite, croyez-moi. Toujours est-il que le projet reste assez ambitieux du point de vue du gameplay. Plus qu'un simple titre de baston (même s'il semble que ce type d'action couvre la majeure partie de l'aventure), on y trouvera également du pilotage, autant dans une voiture de la Matrice que dans un hovercraft du monde réel. On y rajoutera des phases de tir et un soupçon de RPG. En effet, étroitement liée à l'univers du film, la capacité des personnages à « libérer leur esprit » variera au fil de la progression du joueur, ainsi que

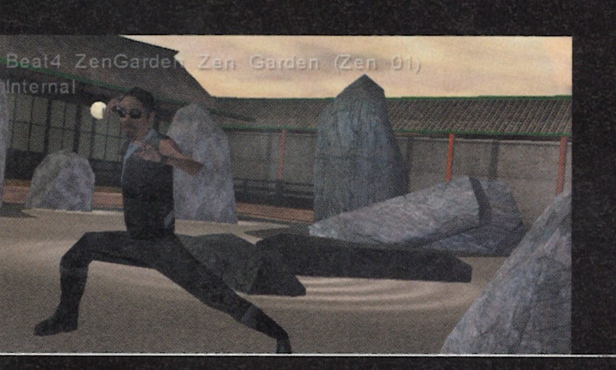


Certains mouvements ont vraiment la classe, comme cet abattage froid et précis de Gilbert, adjudant trop zélé.

MATRIX

diverses autres caractéristiques. Représentée par une jauge de « Focus », cette capacité ressemble à s'y méprendre au bullet time de Max Payne. Enfin, on devrait aussi trouver un mode Hacking, qui s'ouvrira logiquement sur un simple curseur suivant un écran de boot. À chacun de trouver les commandes valides et d'explorer ainsi les possibilités de cette très bonne idée : cheats codes, mais aussi renseignements et dialogues avec des I.A. - Trinity elle-même viendra chatter avec les plus habiles. Non, elle n'a pas de webcam.
Les 2 personnages phare du titre donneront lieu à 2 campagnes un tantinet différentes ; ou plutôt à 2 points de vue différenciés sur l'aventure. Celle-ci restera linéaire, pour des besoins dramatiques évidents. Il reste encore un peu de temps aux développeurs pour arranger tout ce qui nous a fait tiquer (la présentation a eu lieu en janvier dernier, mais les colosses en costume noir de la Warner n'ont pas voulu qu'on vous en parle avant). Reste que nous restons méfiants avec les licences de film, question d'expérience...

RaHaN





Alerte aux cons

Une boîte de sécurité informatique ricaine vient de publier un article décrivant une grosse vulnérabilité dans le système de serveur Gamespy. Pour faire simple, disons que tous les serveurs de jeu supportant Gamespy peuvent se faire « flooder » (inonder) de paquets de données corrompues, causant la déconnexion de tous les joueurs et le blocage de la machine. En terme technique, ça s'appelle une « attaque DoS » (pour Denial of Service) et ça amuse beaucoup ces cons de piratins. Les serveurs de jeu Half-Life, Counter-Strike, Quake III, Battlefield 1942 ou encore Unreal Tournament 2003 sont menacés. Un patch serait à l'étude chez Gamespy. En attendant, bonne déconnexion.

Télex

Sur l'année 2002, le e-commerce a pesé 2 milliards d'euros en France. Cette activité représente maintenant entre 10 et 15 % de la vente par correspondance. Le nombre de transactions - 10 millions - est en hausse de 47 % par rapport à l'année 2001. Un tiers de ces achats en ligne a été effectué aux alentours de Noël. L'enquête associe cette importante progression à la propagation du haut débit.

Japoné de la dernière pluie

Ce mois-ci, beaucoup de gens ont vu sur Yahoo (ou autre) les photos du « japonais invisible » se baladant en plein Tokyo avec un blouson transparent qui montrait ce qui se trouvait derrière lui. Comme on pouvait le deviner, il n'était pas vraiment invisible (oh, ça alors !). Le fonctionnement de la technologie est décrite très exactement ici : www.star.t.u-tokyo.ac.jp/projects/MEDIA/xv/oc.html. En fait, on projette juste une image de fond sur une surface de type « toile d'écran » et l'imbécilité fait le reste. Les applications sont nombreuses d'après les scientifiques qui l'ont mise au point, et ils citent notamment les utilisations suivantes : « Voir sous les jupes des filles », « Regarder plus facilement à l'intérieur des pandas », « Voir son propre squelette quand on veut ! » et « Projeter des mangas en pleine rue sur le dos des gens ».

Les MessAges de la honte

Les chiffres officiels viennent tout juste de tomber : les SMS surtaxés marchent du feu de Dieu en France. Sur les 3 opérateurs, ce sont plus de 20 millions de SMS qui ont volé, invisibles, autour de nos pauvres têtes, ignorant par là même l'incroyable densité de connerie transitant en silence à travers nos cerveaux. En silence, mais pas tout le temps, car parmi ces SMS, on trouve bien sûr les fameuses sonneries à télécharger. En fait, le nombre de messages envoyés doublerait chaque mois, d'après les experts. On rappelle au passage que ceux-ci peuvent coûter, en plus du prix du message normal, 0,35 euro (et bientôt 0,50), soit quasiment le prix d'une baguette ou d'une courgette entière que les utilisateurs de telles puérilités seraient bien inspirés de s'enfoncer dans le cerveau, pour faire antenne.



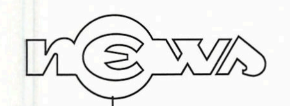
Dark Age se paye l'Atlas

Lonecop, un lecteur que l'on connaît depuis dix mille ans, vient de créer un site consacré à Dark Age of Camelot. Au programme, on y trouvera, entre autres, un atlas très classe de tous les royaumes et des donjons actuels du MMORPG. Et bientôt, on y découvrira les cartes des donjons des zones frontières (de la version 1.54), en plus de celles de l'add-on prévu pour ce mois-ci. http://lonecop.free.fr/

Une console fantomatique

Attention les amis, on nous refait le coup de la console de la mort qui va tout tuer. Cette fois, c'est une boîte basée en Floride, Infinium Labs, qui annonce la Phantom, une machine censée flinguer la PlayStation 2, la Xbox et la GameCube réunies. Hu, hu, hu. L'astuce, c'est que ce n'est rien d'autre qu'un PC dans une jolie coque en plastique, offrant quelques services en plus comme l'accès Internet haut débit, le téléchargement de jeux et de démos à la demande, un système de patches automatique, etc. Ça permet aux fabricants de cette machine d'annoncer 50 000 titres disponibles dès le lancement, en gros toute la ludothèque PC... Ils veulent faire tourner la console sur une télé de salon, ce qui promet de beaux massacres lorsqu'il s'agira d'afficher du 1280x1024 sur un vieux poste. Et ils ne donnent aucun détail sur le hardware ou le prix. Bref, ça pue le flan moisi à 3 km. La sortie est prévue pour novembre 2003. Oh, oh, oh.





La Rage de vaincre

Rage Software vient de mettre la clé sous la porte, laissant environ 150 salariés sur le carreau. Seule une dizaine d'employés bosse encore pour vendre les meubles et les différents actifs de la boîte – il paraîtrait notamment que Microsoft voudrait leur racheter leur licence Lamborghini. Cet éditeur anglais s'était fait une spécialité de développer des jeux à la pointe de la technologie 3D. Il s'agissait le plus souvent de titres qu'on retrouvait en bundle avec les cartes graphiques, le genre de jeu qu'on installe, qu'on laisse tourner 20 minutes en bavant, puis qu'on dégage du disque parce que le gameplay est aussi profond qu'une partie de Pong. Ils avaient tout de même sorti un très bon titre il y a quelques années, Eurofighter Tycoon, après avoir débauché tous les programmeurs d'un autre studio anglais crevé, DiD. Bon voilà, ils ferment, c'est triste, mais on ne restera pas 2 mois à pleurer le défunt.

Le coup du téléphone bulgare

La police a saisi cette semaine, dans la ville de Rouen, des téléphones portables au domicile d'un « suspect », en plus d'une habituelle collection de pilules qui rendent idiot et de sachets de drogue. Quelle n'a pas été leur surprise de s'apercevoir que ces modèles n'étaient pas les derniers Niaka hors de prix et très à la mode dans les quartiers ochs, mais des combinés portables-pistolets capables de tirer 4 balles de calibre .22 à travers une fausse antenne. Oui, un gadget tellement minable qu'il aurait pu faire son apparition dans « Taxi 1/2/3 ». Un expert de la police nous apprend que ces combinés, fabriqués dans les pays de l'Est, peuvent être mortels à une dizaine de mètres, soit très exactement la portée maximale des anciens Bi-Bop de France Télécom. Mais de là à affirmer qu'il y ait un quelconque rapport…

Oh la grande gueule

Condamné en première instance à la peine de mort pour le viol et le meurtre d'une jeune fille de 19 ans, Paul Powell a vu sa peine annulée en appel par la Cour Suprême de Virginie, à cause du manque de preuves apportées par les enquêteurs. Croyant que cette décision de justice le sortait d'affaire, notre sympathique assassin a écrit au procureur en lui disant : « Pour vous montrer à quel point vous êtes tous stupides, je vais vous expliquer ce qui s'est réellement passé », suivi de la description détaillée du meurtre. Manque de bol, il a dû sauter quelques passages du Code Pénal, puisque cette lettre a permis au procureur de lancer un second procès, qui devrait en toute logique se terminer par une intraveineuse de produit chimique. Une histoire en forme de morale pour tous les étudiants en droit : ne lisez jamais votre Dalloz en diagonale.



Leader, mais de peu

Quelques chiffres en provenance de notre correspondant à la Maison Blanche : l'année dernière, aux États-Unis, ces chiens de capitalistes yankees ont claqué 10,3 milliards de dollars (la même chose en euros) en jeux vidéo. C'est un chiffre record, en hausse de 21 % par rapport à l'année dernière. Notez que sur le marché de la console, 13 des 20 meilleures ventes de l'année sont des jeux PlayStation 2, et 5 des jeux Game Boy Advance. Un jeu GameCube et un jeu Xbox se partagent les places restantes. Tout n'est donc pas encore perdu pour Nintendo et Microsoft.

Télex

Rumeur hollywoodienne : pour sauver Matrix Reloaded, second volet de la saga qui s'est transformé en trou noir financier, Keanu Reeves aurait accepté une baisse de salaire de 38 millions de dollars.

Pleins GAZ



Thrustmaster, le fabricant des meilleurs joysticks du marché, annonce un nouveau partenariat de 3 ans avec l'US Air Force pour le développement de nouveaux produits toujours plus perfectionnés. C'est déjà grâce à une précédente collaboration avec l'armée ricaine qu'ils avaient mis au point le HOTAS Cougar, réplique exacte d'un manche de F16 (et qui est d'ailleurs utilisé pour l'entraînement des pilotes). Cela nous promet des joysticks encore plus aboutis pour les prochaines simulations de vol, afin de nous faire ressentir, avec toujours plus de réalisme, l'excitation et la joie d'un vrai pilote de chasse qui largue 12 tonnes de bombes incendiaires sur un convoi d'ambulances ennemies.



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

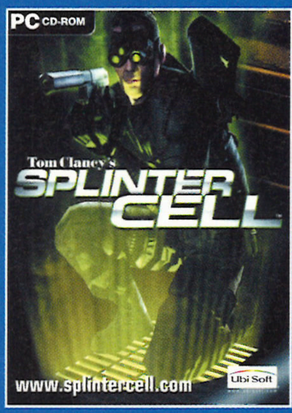
Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr

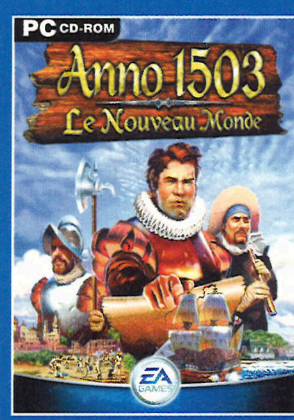


MICROMANIA

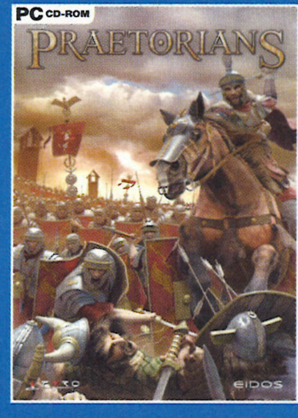
Les nouveautés d'abord !

En mars dans votre Micromania :











25 nouveaux Micromania !

- 76 **MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE** OUVERT
  C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon - Tél. 02 35 81 16 16
- 91 **MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS** OUVERT
  C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53
- 64 **MICROMANIA PAU** OUVERT
  C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98
- 77 **MICROMANIA CARRÉ SENART** OUVERT
  C.Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81
- 06 **MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE** OUVERT
  C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37
- 13 **MICROMANIA AVANT CAP** OUVERT
  C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris - Tél. 04 42 34 37 12
- 62 **MICROMANIA SAINT-OMER** OUVERT
  C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 92
- 95 **MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES** OUVERT
  C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles - Tél. 01 39 97 16 98
- 31 **MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET** OUVERT
  C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 62 75 89 14
- 29 **MICROMANIA BREST** OUVERT
  C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31
- 78 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** OUVERT
  C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux - Tél. 01 61 37 27 62
- 75 **MICROMANIA GARE DU NORD** OUVERT
  Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris - Tél. 01 53 24 13 89
- 13 **MICROMANIA AIX-LES-MILLES** OUVERT
  C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles - Tél. 04 42 20 93 48
- 13 **MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE** OUVERT
  C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91
- 42 **MICROMANIA VILLARS SAINT-ETIENNE** OUVERT
  C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29
- 07 **MICROMANIA VALENCE** OUVERT
  C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17
- 91 **MICROMANIA VAL D'OLY** OUVERT
  C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux/Seine - Tél. 01 69 52 46 29
- 85 **MICROMANIA LA ROCHE-SUR-YON** OUVERT
  C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche/Yon - Tél. 02 51 47 99 76
- 92 **MICROMANIA DÉFENSE 3 RER** NOUVEAU
  Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux
- 77 **MICROMANIA BAY 2 TORCY** NOUVEAU
  C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée
- 30 **MICROMANIA NÎMES SUD** NOUVEAU
  C. Ccial Géant - Le Mas de Vignoble - 30000 Nîmes
- 60 **MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE** NOUVEAU
  C. Ccial Carrefour - 6, avenue de l'Europe - 60280 Venette
- 02 **MICROMANIA LAON** NOUVEAU
  C. Ccial Carrefour - Rue Romanette - 02000 Laon
- 02 **MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN** NOUVEAU
  C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet
- 91 **MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION** NOUVEAU
  C. Ccial Carrefour - 2, bvd de l'Europe - 91022 Evry

PARIS

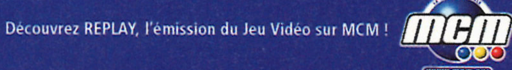
- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES — Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES — Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES — Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA — Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2 — Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE — Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY — Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT — Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE — Tél. 01 64 87 90 33
- 77 MICROMANIA BOISSENART — Tél. 01 64 19 00 36
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE — Tél. 01 60 42 40 68
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 — Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2 — Tél. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN — Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR — Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON — Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2 — Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2 — Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS — Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 — Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST — 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR — Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 — Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES — Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL — Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE — Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL — Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2 — Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY — Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES — Tél. 01 34 24 88 81
- 95 MICROMANIA OSNY — Tél. 01 30 38 48 18

PROVINCE

- 06 MICROMANIA ANTIBES — Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000 — Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE — Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES — Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE — Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE — Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN — Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2 — Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR — Tél. 03 80 28 08 88
- 29 MICROMANIA QUIMPER — Tél. 02 98 10 06 14
- 31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE — Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE — Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC — Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE — Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUROUX — Tél. 02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS — Tél. 02 47 44 15 87
- 42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE — Tél. 04 77 80 09 92
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU — Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN — Tél. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN — Tél. 02 28 07 22 52
- 45 MICROMANIA ORLÉANS — Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE — Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS — Tél. 02 41 25 03 20
- 49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE — Tél. 02 41 39 99 76
- 50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE — Tél. 02 33 20 53 04
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL — Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY — Tél. 03 83 37 81 88
- 56 MICROMANIA LORIENT — Tél. 02 97 87 01 88
- 56 MICROMANIA VANNES — Tél. 02 97 40 50 98
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT — Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ — Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS — Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE — Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 — Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT — Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE — Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT — Tél. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE — Tél. 03 21 31 63 51
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE — Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES — Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH — Tél.03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE — Tél.03 88 07 27 18
- 67 MICROMANIA HAUTEPIERRE — Tél.03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON — Tél.03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST — Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU — Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST — Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS — Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD — Tél. 02 43 84 04 79
- 72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN — Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY — Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN — Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE — Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GD HAVRE MONTIVILLIERS — Tél. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA ROUEN — Tél. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER — Tél. 02 32 18 55 44
- 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER — Tél. 02 34 47 41 14
- 77 MICROMANIA TORCY — Tél. 01 60 05 63 09
- 78 MICROMANIA CHAMBOURCY — Tél. 01 30 74 54 09
- 83 MICROMANIA MAYOL — Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR — Tél. 04 94 75 32 30
- 83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS — Tél. 04 94 45 63 84
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET — Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7 — Tél. 04 90 81 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL — Tél. 05 49 41 82 36



Découvrez REPLAY, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !





Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

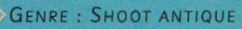
ATTENTION ! Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées



Il y avait une époque où tous les jeux de shoot à la première personne ressemblaient à Doom. Voilà maintenant venue l'époque où tous les jeux de shoot « gros bill » ressemblent à Serious Sam. Pour preuve, le dernier venu du genre, Will Rock qui, à défaut de temples égyptiens, nous entraîne dans la mythologie grecque avec tous ces hommes nus en sueur avec des rocket-launchers.

Vous aimez les films de gladiateurs ?

Il est de bon ton, quand on aime se balader en toge, de faire appel à des développeurs des pays de l'Est. C'est au tour d'Ubi Soft de s'adjoindre les services d'un jeune studio russe, Saber Interactive. Il faut dire que les gars venus du froid ont développé un chouette moteur 3D propriétaire, capable de produire des déformations géométriques spectaculaires.



>Genre : Shoot antique
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Saber interactive
>Sortie : Avril 2003

WILL ROCK

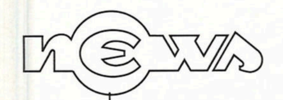


Ce qui promet des effets spéciaux réjouissants. Bon, évidemment, côté scénario, il ne faut pas s'attendre à l'intégrale d'Alexandre Dumas, vu que la chose tient aisément sur la tranche d'une feuille de papier à cigarettes. Jugez du peu : à la suite de l'invasion de la Grèce par les Romains, les dieux du panthéon grec ont été enfermés dans un temple abandonné. Heureusement, Will Rock, un apprenti archéologue passait par là et délivre les entités. S'ensuit une quête entrecoupée de furieux combats dans la grande tradition du FPS old school.

Comme à l'accoutumée, on démarre armé d'un simple cure dent pour finir avec la puissance de feu d'un porte-avions nucléaire. Tandis qu'il déambule dans le premier niveau, Will Rock dispose d'un simple pistolet et d'une pelle pour s'expliquer avec les gros minotaures joufflus qui hantent le coin. Les bestioles sont collantes : après les avoir dézinguées, des clones en modèle réduit surgissent de la barbaque pour un second service. Plus loin, Will Rock récupère un équipement un brin plus costaud : carabine Winchester et mitraillette à magasin, façon gangster de Chicago. Ça flingue et ça dessoude à tout va.

Mais le plus intéressant, ce sont les armes qui exploitent les effets graphiques spécifiques du moteur 3D. Ainsi cette arbalète sniper qui projette des flèches incendiaires qui dessèchent la malheureuse victime avant qu'elle ne se ratatine en un petit tas informe quelques secondes plus tard c'est bon vous pouvez reprendre votre souffle. Autre gâterie, le flingue à l'acide, qui fait gonfler les cibles comme des ballons avant qu'elles n'éclatent en lâchant un nuage de gaz vert. Et ça continue de plus belle avec un lance-boulettes enflammées et autre canon miniature tout droit sorti de l'arsenal de la Seconde Guerre mondiale. Au total, Will Rock comprendra une douzaine d'armes différentes. Chacune aura son utilité face à certains ennemis. Ceux-ci s'inspirent allégrement des poncifs du genre : statues d'Atlas animées, centaures, cyclopes, méduses… et bien sûr, en guise de boss de fin de niveau, on n'échappera pas à un Vulcain ou un Zeus. Les décors, plus vastes que ceux de Serious Sam, semblent bien conçus, de même que les options de jeu en multijoueur (deathmatch, capture du drapeau, rocket arena). Reste à voir lors du test si Will Rock saura raviver, comme Serious Sam, la flamme du shoot à l'ancienne.

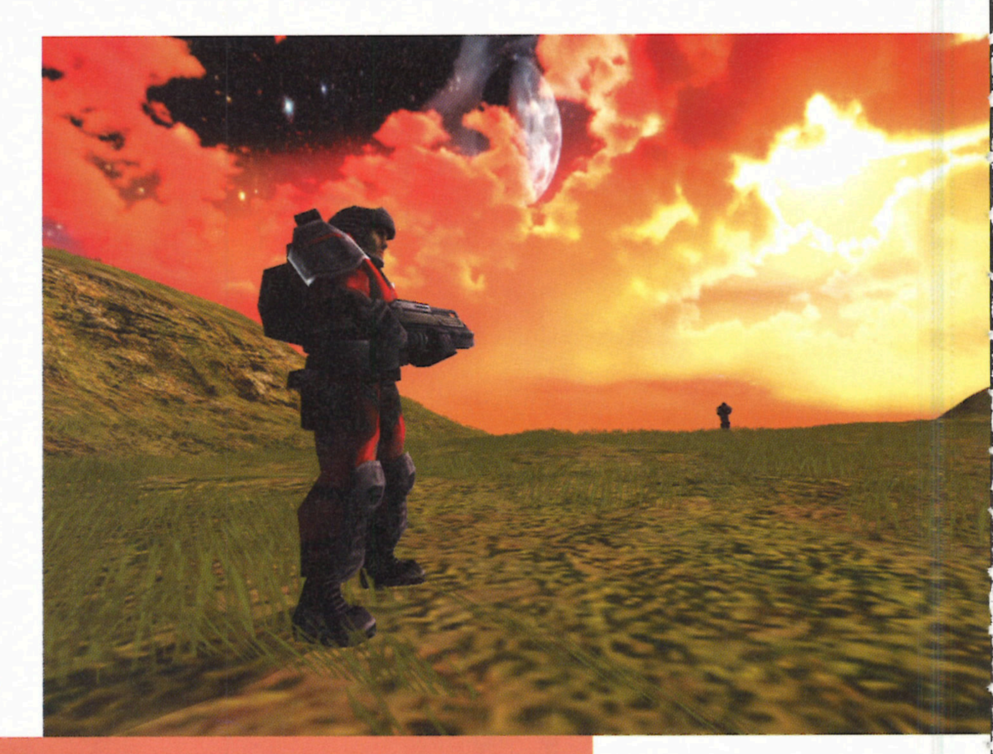
IANSOLO





Yalaaa ! Voici en exclusivité les toutes premières images de Ground Control 2. Confirmant la rumeur, Sierra vient donc d'officialiser le développement de la suite de l'excellent Ground Control, le premier jeu des Suédois de Massive. Ground Control 2 devrait reprendre les 2 ingrédients qui ont fait le succès de son aîné : du stratégie temps réel orienté combat plutôt que construction de bases et un moteur 3D dernier cri qui fait pleurer la concurrence. Le scénario nous emmènera cette fois-ci en 2741 (en juillet, le mardi, sur le coup de 17 h 28) sur la petite planète de MorningStar Prime. On y incarnera un héros local, le capitaine Jacob Angelus qui, à la tête des troupes de la NSA, sera chargé de repousser l'invasion lancée par le Terran Empire. Nous n'avons pas encore vu le jeu tourner, mais on part en reportage d'ici quelques jours et nous vous en reparlerons donc plus en détail dans le prochain numéro. En attendant, nous avons interviewé les gars de Massive afin d'en savoir un peu plus sur ce qui s'annonce comme un des gros titres de la fin de l'année.

ACKBOO

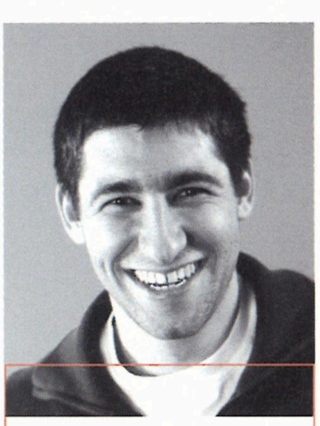


- Genre : Stratégie temps réel 3D
- Éditeur : Sierra
- Développeur : Massive Suède
- Sortie prévue : Fin 2003

GROUND CONTROL 2



INTERVIEW : Martin Walfisz



P.D.G. de Massive Entertainment, Producteur Executif de Ground Control 2

Joystick : Ground Control était votre tout premier jeu. Qu'avez-vous appris en le développant, et comment cette expérience a-t-elle influencé votre travail sur Ground Control 2 ?

Martin Walfisz : Nous avons effectivement beaucoup appris en développant notre premier jeu, notamment que tous les problèmes mineurs que nous rencontrons au fur et à mesure de l'avancée du projet doivent être pris au sérieux. Désormais, nous les réglons de manière continue, nous arrêtons de penser naïvement qu'ils finiront par disparaître comme par magie à la fin. Nous avons aussi appris qu'il était impossible de s'en tenir strictement à ce qui avait été décidé en pré-production. On a donc changé notre méthode de développement pour qu'elle soit plus souple. À la base, nous faisons le maximum pour être sûrs de dépenser notre énergie sur les éléments du jeu qui donneront au joueur le plus de satisfaction. Ça peut paraître évident de l'extérieur, mais croyez-moi, c'est en fait



très difficile de garder du recul sur un jeu quand vous bossez dessus jour et nuit.

Le marché est maintenant saturé de très bons RTS comme WarCraft III, C&C Generals ou encore Age of Mythology pour ne citer que les meilleurs. Quels seront vos atouts face à ces poids lourds ? Quels vont être les gros points forts de GC2 ?
Le premier Ground Control a été fait pour donner au joueur une expérience mêlant la stratégie, la tactique et le fun. Ça sera la même chose pour cette suite, mais avec un gameplay encore plus riche. Je pense que Ground Control 2 sera très différent des titres que vous mentionnez. Notre jeu est basé sur l'utilisation intelligente des unités, sur la tactique, et pas sur le micro-management de péons. Avec notre environnement 3D complètement ouvert et notre système de contrôle simple et efficace, je pense que nous allons sortir la seule simulation de combat vraiment passionnante à jouer. Mais bon, j'avoue que je ne suis pas très objectif (rires).

Quelles seront les principales innovations de GC2 ? Est-ce que ce sera purement technique, ou est-ce que vous allez introduire de nouveaux éléments de gameplay ?
Nous faisons beaucoup d'efforts sur la réalisation (avec une attention particulière sur le graphisme et l'Intelligence Artificielle), mais le plus important, ce sont les améliorations du gameplay. Beaucoup de joueurs ont adoré le premier Ground Control, alors nous faisons tout ce que nous pouvons pour enrichir encore l'expérience de jeu. Nous ne voulons pas en dire trop pour le moment, mais le gameplay sera beaucoup plus dynamique. Comme dans le jeu original, nous faisons tout pour rendre les combats amusants. Réussir une embuscade en plaçant judicieusement son infanterie pour massacrer l'ennemi sera jouissif.

Vu la mode actuelle, comptez-vous mettre plutôt l'accent sur la partie multijoueur du jeu ?
Nous avons quelques idées assez originales pour le multijoueur, mais la partie solo reste très importante pour nous. Je dirais que nous partageons équitablement nos efforts sur ces 2 parties, c'est du 50/50.







Lead Game Designer de Ground Control 2

INTERVIEW : Henrik Sebring

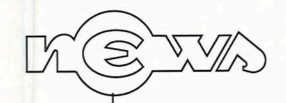
Joystick : Ground Control avait fait table rase des éléments du RTS traditionnel comme le management de ressources pour se concentrer uniquement sur l'aspect tactique des combats. Allez-vous continuer dans cette voie avec Ground Control 2 ?
Henrik Sebring : On continue surtout à mettre l'accent sur la tactique et l'action, mais nous allons tout de même implémenter une sorte de ressource. Le joueur devra gérer des « Acquisition Points » qu'il faudra dépenser pour utiliser les bombardements orbitaux, le scanner de champ de bataille et bien sûr pour acquérir de nouvelles unités. Cela dit, il n'y aura pas de péons, de moissonneuses ou de choses dans ce genre, tout restera très axé sur le combat.

Quelles sont les nouvelles unités au programme ?
Il va y avoir une gamme complète de nouvelles unités dans GC2, de nouveaux types d'infanterie, de tanks et d'avions. En plus des unités de combat, le joueur aura à sa disposition de nombreux véhicules de support, dont certains n'ont jamais été vus dans un RTS jusqu'alors.

Que prévoyez-vous pour le jeu online ?
Une des idées que nous voulons améliorer est le mode Drop-In, qui permettra au joueur de rejoindre une bataille en cours exactement comme dans un shoot à la première personne en réseau. Et nous avons aussi quelques nouveautés concernant le gameplay multijoueur qui devraient plaire aux joueurs… Cela dit, c'est encore trop tôt pour vous en parler, je voudrais bien vous en dire plus, mais je crois que mon patron me frapperait (rires) !

Pour l'instant, quels sont vos éléments de gameplay favoris dans Ground Control 2 ?
Pour moi, les « armes de support » sont très intéressantes. Ce sont par exemple des canons en orbite au-dessus de la planète, que le joueur peut activer à un certain prix. Cela peut aussi être un nuage de fumée qui bloque la vision de l'adversaire, des ogives nucléaires tactiques, des explosions EMP ou un balayage radar. Toutes ces armes rajoutent une vraie dimension au jeu, cela va permettre d'enrichir énormément les options tactiques offertes aux joueurs.





L'ADIEU AU ROI

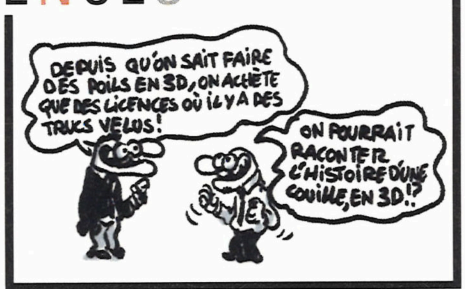
Max Pécas, le roi de la série C, est mort. « Cool ! », diront certaines mauvaises langues et esprits chagrins. Comme à l'occasion de la mort de Maurice Pialat, le mois dernier, on entendra quelques braves gens pour s'écrier que lui aussi, c'était un grand génie incompris. Et là, comme dans un flash, me revient un dialogue pioché dans un film dont le titre n'a pas vraiment d'importance :

- Ah dis donc, je reviens de la pêche aux moules, et je suis moulu.

- Eh ben, heureusement que tu n'as pas été à la pêche aux coqs !

Encore des licences

Activision continue sa frénésie d'achats de licences en annonçant avoir décroché les droits d'adaptation en jeu vidéo des 3 prochains films d'animation de Dreamworks, les auteurs de « Toy Story » et « Shrek ». Les 3 titres seront, dans le désordre : « Sharkslayer », décrit comme une « comédie sous-marine », « Madagascar », le nouveau film du réalisateur de « Antz » qui racontera l'histoire de 4 animaux de zoo retrouvant la liberté dans la savane africaine, et enfin « Over The Edge », qui mettra en scène les aventures d'un raton-laveur et d'une tortue. Autant de scénarios qui feront sûrement d'excellentes bases pour des clones de Deus Ex.



Tant qu'il y aura des NUKES

Alors que des experts en gameplay tentent de sortir des jeux de plus en plus séduisants pour les joueurs que nous sommes, un bidule en HTML a réussi à attirer plus de 80 000 utilisateurs en 2 semaines. Le plus drôle, c'est qu'à la base, il n'était qu'un support publicitaire à un bouquin : Jennifer Governement. Dans Nation States, les joueurs sont invités à créer une nation en répondant à une série de questions, en choisissant une devise (la mienne : « In dogs we thrust ») et à choisir une orientation politique basique. Après cela, on se voit obligé de régler chaque jour différents problèmes ou de voter des textes de loi. Un exemple : « 1 : souhaitez rendre obligatoire le don d'organes » ou « 2 : plutôt crever » (j'ai bien sûr choisi 2). Au fil des jours et de nos choix, l'orientation politique de notre gouvernement s'affinera et on verra enfin de quel bord idéologique on peut se réclamer. La chose se complique aussi par des relations internationales avec les pays voisins et l'ONU local. www.nationstates.net/

Télex

500 euros d'amende pour service rendu à l'humanité : c'est ce qu'a récolté le jeune homme déguisé en panthère rose qui a fait irruption sur la pelouse d'un stade lors de la rencontre Nantes-Sedan et dont l'action a permis d'interrompre le match.

La raclure du mois

Prenez la personne la plus abjecte que vous connaissez, genre votre oncle qui roule sur les chats pour le plaisir, et multipliez ça par 1 000. Voilà, vous obtenez David Huffman, 29 ans, du Kentucky.

Ce facétieux jeune homme écumait les chatrooms sur Internet et se faisait passer pour un adolescent cancéreux en phase terminale. Il en profitait pour demander à des filles très jeunes et très naïves de lui envoyer des photos d'elles dénudées, afin de l'aider à supporter ses souffrances. Il a été arrêté pour possession de documents à caractère pédophile, et devrait passer un bon bout de temps à ramasser des savonnettes pour Fat Joe, ce gros barbu au cœur tendre qui l'a pris sous sa protection au pénitencier fédéral du coin.

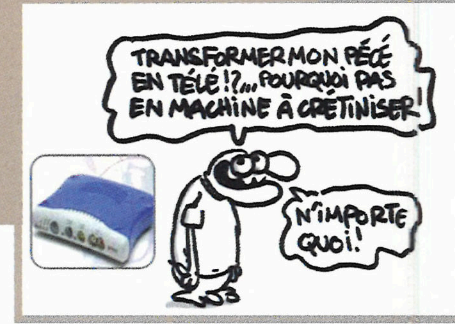
« JE SUIS AU BOUT DU ROULEAU. S'IL VOUS PLAÎT, LIVREZ-MOI DES PIZZAS CHAUDES GRATUITES!
...ET DES FEMMES NUES AUSSI!
SUPER!
AH, OUAIS!... ET DES FEMMES NUES GRATUITES!
ET DES SOUS GRATUITS!

VHS, je ne t'aimais pas

ADIEU

www.pinnaclesys.com

C'est fou ce qu'on peut faire passer par un port USB 2. Voici Pinnacle PCTV Deluxe. Ce joujou est un tuner télé externe capable d'encoder à la volée (en MPEG 2) ce qu'il réceptionne. Il est doté d'une télécommande et en résumé, transforme tout bêtement votre PC en combi télé-magnétoscope. Et si vous vous posez la question, la réponse est « oui », réceptionner et enregistrer la télé sur PC permet d'échapper à la redevance. La condition étant de n'avoir ni téléviseur, ni magnétoscope.



C'est la guerre

(…La guerre au Spam !) Le Spam est toujours le plus terrible fléau de l'hémisphère nord. Depuis un an, on a vu apparaître des solutions fonctionnant vraiment (Spam-net, Mail-washer) afin de rediriger automatiquement le courrier gênant à la poubelle avec un taux d'erreurs tout à fait acceptable. Mais le mieux serait encore de ne plus en recevoir du tout. Problème : en cliquant sur les fameux liens « désabonner » de ces mails, vous risquez à 99,9 % de chances de vous voir réinscrit à 50 autres mailing-lists. Pour se sortir de ce piège à cons, il y a Spam Punisher. Vous lui donnez à bouffer l'en-tête du mail pourri et avec celle-ci, il vous retrouve les (vraies) adresses où écrire pour vous plaindre sans se faire avoir par les IP bidon. Il rédigera aussi une lettre type (trop polie d'ailleurs) que je vous conseille de changer ainsi : « The mailbox you're sending porn in belongs to my 5 year old daughter. This is illegal. Instead, please, send all junk mail to gana@hfp.fr » www.spampunisher.com/

CRT Repose en paix



Preuve que l'ère du cathodique est sur le point de se terminer, Sony annonce la fin de la production de ses excellents tubes Trinitron 17 et 19 pouces pour la fin mars. Après Sharp et Hitachi, Sony vient donc rallonger la liste des constructeurs qui font le grand plongeon dans le bain du LCD. Il faut dire que les prix sont désormais abordables, des bons 17 pouces dans les 600-700 € et des 18 pouces de nantis dans les 1 000 €. Comment ça, c'est 2 fois le montant de votre RMI ?

We are the robots

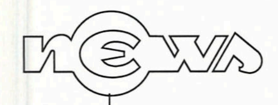
757 000 : c'est le chiffre de la population mondiale de robots. L'estimation vient de la Commission Économique des Nations Unies, qui souligne au passage le retard que prennent les États-Unis sur l'Europe ; on y dénombre en effet 97 000 robots, contre 219 000 dans la CEE. En Europe, ça fait donc 1 robot pour 1 730 habitants, et aux États-Unis, 1 pour 2 900. On compte ainsi par exemple une moyenne de 52 robots présents à un concert de Britney Spears à Wembley. Méfiez-vous, ils ne sont pas tous faciles à repérer.

Notre rubrique « Combat perdu d'avance »



Microsoft a annoncé un nouveau système de protection des CD censé résoudre tous les problèmes de ce genre de technologie. On savait qu'auparavant, un CD protégé contre le piratage était généralement illisible ailleurs que sur une chaîne stéréo bien standardisée. De nombreux consommateurs s'étaient donc plaint pour avoir craché 20 euros dans un CD musical qui ne passait pas sur leur lecteur portable, leur autoradio ou leur PC. Grâce à un système de couches séparées à la surface du CD, Microsoft prétend résoudre tous ces soucis et créer des disques qui seront lisibles partout mais copiables nulle part. Gageons que ce sera le cas durant les 5 premières heures de commercialisation, le temps qu'il faudra aux pirates pour trouver une astuce.





Pièges à temps

C'est ça Joystick, on se met à bosser sérieusement vers 20h00, à tartiner des pages entières de news super-sérieusement, et soudain, ICQ bip. Mais qui est-ce donc ? Oh tiens, Caféine. Ça doit être pour m'envoyer un beau lien bien inutile parce qu'il s'ennuie sec à rédiger ses 2 pages de « Quoi de neuf ? » mensuelles. Alors c'est quoi cette fois ? Ah tiens, un énième Sysmeter. Mais celui-là est vraiment top avec des skins de folie et rapide en plus pour un truc fait en VB. Non, vraiment classe. Tiens, on peut même rajouter des boutons interactifs… Hop, me revoilà, et je me remets à ces news. Oh zut, déjà 2h00 du mat. Tiens, un nouveau message de Caf. Wow, mortel ce lecteur média, il est skinnable et tout, et vachement plus beau que Zoom Player. Et en payant 60 balles, il se met à lire les DVD comme un grand. Hop, me revoilà.
www.xymantix.com et www.corecoded.com

Le festival Imagina a eu lieu comme chaque année, et un jury composé d'experts a remis les différentes récompenses à des œuvres plutôt éclectiques pour cette édition 2003. Le grand prix est décerné à Tim Tom et le prix spécial au « Nature is Ancient » de Björk. Côté animation, c'est Sprout de PDI/Dreamworks qui recueille tous les suffrages. Mais tout de même, quand on organise un festival, c'est que ça doit être vachement compliqué de trouver un jury français dans un milieu qui regarde avec mépris l'image de synthèse et le genre fantastique/horreur/science-fiction.
Tiens, je me demande bien comment ils font.
Ah oui, voilà : ils ne font pas.

Imagine all the mon€y



Sous ses airs tranquilles, la girafe est unanimement reconnue par les spécialistes comme l'un des animaux les plus méchants de la planète. En fait, les girafes sont de vraies saloperies qui foutent sans raison des grands coups de patte ou de tête à tous les humains qui veulent s'en approcher. J'ai vu un documentaire animalier là-dessus il y a quelque temps, c'était affligeant. Bref, tout ceux qui haïssent les girafes - et je sais qu'ils sont nombreux parmi nos lecteurs - pourront se régaler en matant la webcam du zoo de Francfort qui va diffuser en live la naissance d'un petit girafon. Lorsqu'il sortira du ventre de sa mère, le bébé girafe fera un plongeon de 2 m pour aller s'éclater au sol dans une mare de placenta. Ça va être une boucherie, ne manquez surtout pas cet événement en surveillant régulièrement le www.ffh.de (cliquez sur « GiraFFHen-Cam »).



Ça fait des années que je me marre, lorsque je passe dans les allées de la Fnac, en voyant une armée de gueux baver d'envie devant des écrans à plasma. On dirait que ces gens n'ont pas d'yeux, qu'ils ne voient pas à quel point cet écran si plat (et qu'ils rêveraient d'accrocher à leur mur à côté du tableau de clown triste) affiche une image merdique. Oui, c'est bien le prix monsieur : 60 000 balles pour un truc ligné avec une colorimétrie souvent honteuse. Et là, sur TF1.fr, section multimédia, je lis la dépêche suivante : « Gateway a annoncé en novembre la commercialisation d'un écran plasma numérique, qui peut servir de télévision et de moniteur informatique, d'une diagonale de 42 pouces pour 2 999 dollars. » Ça nous fait donc 1 m de diagonale pour 18 000 francs en vrai argent d'avant. Gloups.

Télex

Coup de chkoumoume pour XIII. Développé chez Ubi, le jeu vidéo tiré de la B.D. de Vance et Van Hamme est reporté sine die, tous supports confondus.



C'était ça, le XXe siècle

Les vieillards qui nous lisent (comprenez les trentenaires) seront ravis d'apprendre qu'il existe une page sur le Web permettant de télécharger toutes les musiques des jeux d'aventure Sierra de la grande époque d'avant les cartes 3D. Les bandes originales des séries mythiques des années 80 et 90 comme Leisure Suit Larry, Space Quest, King's Quest, Police Quest ainsi que celles de Betrayal at Krondor, Eco Quest ou encore Freddy Pharkas sont disponibles au téléchargement. Gageons que les infâmes « pouet-pouet » du format Midi ne manqueront pas d'émouvoir aux larmes les plus nostalgiques d'entre vous.
L'adresse : www.queststudios.com.

C'est la guerre... (2)

(...la guerre au Spam !) Pour lutter efficacement contre le courrier non sollicité, la CNIL, malgré le fait qu'elle se soit intéressée au problème, n'a pas démontré une efficacité à toute épreuve. Le meilleur remède pour le Spam d'origine française consiste encore à téléphoner à la société responsable de l'envoi ou à se rendre sur les lieux pour rencontrer « amicalement » les responsables commerciaux concernés, afin de leur expliquer « gentiment » que continuer dans cette voie serait bien imprudent. Mais pour éviter le « friendly fire », Wanadoo nous donne un cours magistral en nous expliquant comment ne pas nous tromper de cible. Chose amusante, une remarque (presque anodine) tout en bas de la page : « Dans les deux derniers cas, nous avons utilisé l'exemple de Free. Cela ne sous-entend absolument pas que les abonnés de Free soient plus à l'origine de Spam que d'autres. »
www.wanadoo.fr/bin/frame.cgi?u=http%3A//assistance.wanadoo.fr/reponse207.asp

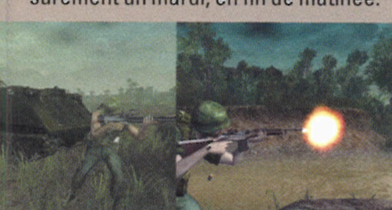
L'excuse facile

La mort dans l'âme, pleurant comme un gros crocodile déprimé, Nintendo revoit à la baisse ses prévisions de ventes de GameCube. D'ici mars 2003, la compagnie estime qu'elle aura vendu 10 millions de sa dernière console dans la monde, contre les 12 millions qu'elle espérait. Le président de Nintendo, qui n'est pas Super Mario contrairement à ce que j'ai toujours cru mais un certain Satoru Iwata, met ça sur le dos d'un changement d'habitude des consommateurs. Il affirme : « Apparemment, les consommateurs ne veulent plus aujourd'hui rester devant leur télé pour jouer durant des heures. » Personne chez Nintendo n'a donc mis cet homme au courant des scores de ventes de la PlayStation 2 ?



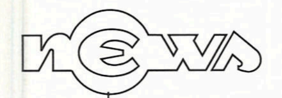
Un air de Medal of Honor 2

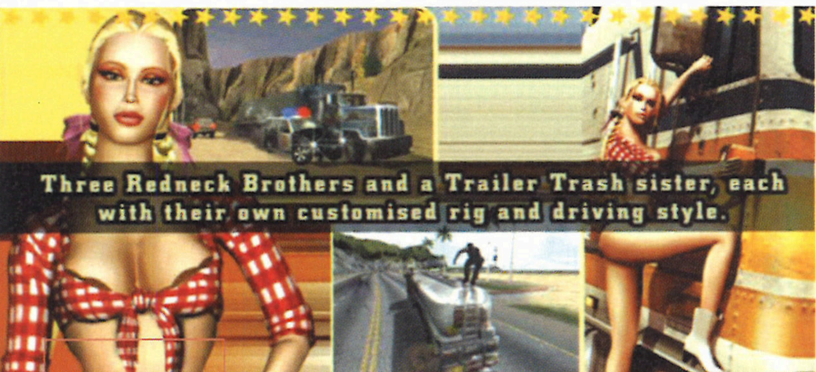
Bonne pioche chez Vivendi : ils viennent de signer les gars de 2015 pour un nouveau jeu qui s'appellera Men of Valor : Vietnam. Pour ceux au fond qui ne suivent pas, rappelons que 2015 est le studio à qui l'on doit l'excellent Medal of Honor : Allied Assault, sûrement l'un des meilleurs jeux de shoot de ces 5 dernières années. Men of Valor : Vietnam devrait être calqué sur le même moule, en version jungle et rizière ; ce sera du FPS bien violent avec une mise en scène scriptée à mort. Notez que 2015 lâche le moteur de Quake III utilisé sur Medal of Honor et profitera de celui de Unreal Tournament 2003. La sortie se fera quelque part en 2004, sûrement un mardi, en fin de matinée.



Une bien malheureuse coïncidence

Voilà qui devrait encore attirer les foudres de ces sales hippies gauchistes anti-mondialistes sur cette gentille petite entreprise artisanale qu'est Microsoft. À cause de ce qui n'est sûrement qu'une malheureuse erreur de manipulation, le bulletin d'information de Lindows vient d'être marqué comme étant un courrier de Spam sur le réseau MSN, le précipitant automatiquement dans le répertoire poubelle de tous les abonnés. Rappelons que Lindows - mais cela n'a sûrement aucun rapport avec cette histoire - est cette fameuse version de Linux censée pouvoir faire tourner toutes les applications bureautiques de Windows grâce à un émulateur. De là à dire que cela embêterait Microsoft qui ferait tout pour couler le projet, franchement, nous n'y croyons pas une seconde. Les gens sont médisants, ils voient le mal partout. Tiens, j'aurais bien besoin d'une nouvelle souris sans fil moi. Et d'un joystick Force Feedback.

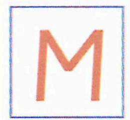




La cadette de la famille conduit aussi. Ça doit la changer de ses petits boulots sur les aires de repos.

>Genre : sim-chauffard
>Éditeur : Empire Interactive
>Développeur : Eutechnyx
>Sortie : avril 2003

BIG MUTHA TRUCKERS



Moi, j'm'appelle Léon, j'ai un beau camion et j'm'en vais à Lyon. Ah cette comptine de mon enfance, qui a failli m'orienter sur un cursus de routier. Big Mutha Truckers est tout spécialement conçu pour nous, incorrigibles nostalgiques.

Big Mutha Truckers? Mais qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ? J'hésite entre 2 traductions : « camionneurs à grandes gueules » ou « camionneur à la grosse reum ». Si la prudence nous ferait plus pencher pour la première possibilité, on peut quand même supposer, sans trop se tromper, que certains camionneurs américains ont des mamans souffrant de problèmes de poids. Voilà qui est éclairci. Maintenant passons au jeu.

Aux États-Unis, pas de grèves, pas d'opérations escargot mais quand même quelques mœurs bizarres. Prenez leurs grosses reums, par exemple madame Jackson, une camionneuse réputée qui part enfin en retraite.

C'est maintenant au tour de ses 4 mioches de reprendre le flambeau puisque chacun possède en lui le gène du camioning. Celui qui ramènera le plus de trophées et d'argent à la vioque pourra prendre sa place à la tête de l'entreprise familiale, consécration ultime récompensant toute une vie de loser. Pour ce faire, on devra effectuer différentes missions comme du transport de fret ou de marchandises, autant d'activités plus ou moins lucratives ou intéressantes.

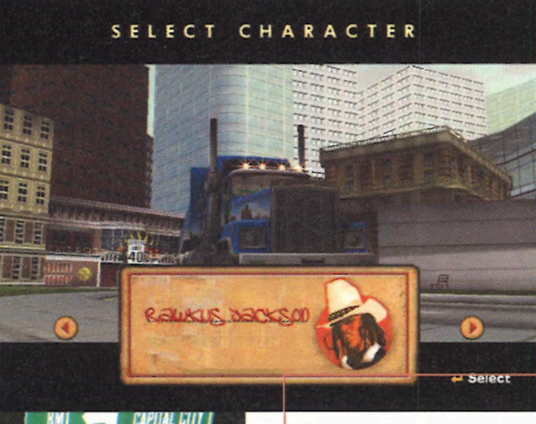
Les circuits sont longs et regorgent de dangers routiers, de flics, et de bandes de bikers prêtes à nous chiper le camion et à nous faire plein de misères.

La conduite d'un semi-remorque est assez différente d'une bagnole standard. Si si, c'est vrai. L'arrière à tendance à chasser d'un côté ou de l'autre pour n'importe quelle raison absurde, comme lorsqu'on percute un autre véhicule ou que l'on tente de déraper au frein à main pour mieux aborder un virage. Mais le pire qui puisse nous arriver est de nous tromper de route : faire faire demi-tour à un engin de plus de 10 m de long sur une départementale texane est un exercice bien ingrat. En fait, ces camionneurs ont bien du mérite à maîtriser un pareil engin et finalement, ils n'ont pas volé leurs 8 000 francs mensuels. En fait, je n'ai qu'une crainte : que Big Mutha Truckers, par son aspect un peu « brut de décoffrage », ne soit pas assez attrayant pour les Prix Nobel qui composent le gros de notre lectorat.

Bob Arctor



Dans Big Mutha, la vue à la troisième personne est particulièrement dure à maîtriser.



En tout, on pourra rouler gaiement au travers de 5 environnements (qu'on annonce d'ores et déjà comme totalement pas pareils).



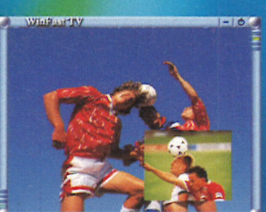
Bourrin contre bourrins : duels de camions chez les péquenots.



WinFast MyViVO Edition

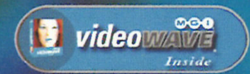


NVIDIA GeForce4 Ti 4600
128 Mo de mémoire DDR



Système PIP, pour enregistrements simultanés





Logiciel MGI Videowave 5.0 inclut. (possibilité d'édition et de gravure incluse)

- Permet une compression en temps réel, et supporte les formats MPEG1/MPEG2/MPEG4 (normal, et haute qualité), les fichiers WMV/WMA les formats DVD/VCD (normal, et haute qualité), (les codecs MPEG4 peuvent être téléchargés sur www.microsoft.com)
- Pré-réglages des enregistrements.
- Logiciel multifonction permettant la lecture de fichiers type
- MP3, MIDI, ainsi que de nombreux formats d'image.
- Possibilité d'enregistrer des vidéos venant d'appareils de type VCR, caméra digitale, LD, VCD ou platine DVD, en les connectant à la carte vidéo.
- Taille des fichiers de capture jusqu'à 2 Go (FAT16) et 4 Go (FAT32)
- Support du mode non-entrelacé, pour une haute fidélité vidéo
- Support complet des 8 langues : français, anglais, allemand, espagnol, japonais, chinois (GG5), chinois (BG) et coréen.



NVIDIA GeForce4 Ti 4400
64/128 Mo de mémoire DDR

NVIDIA GeForce4 MX460
64 Mo de mémoire DDR

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

www.leadtek.com.tw

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

PRODUITS DISTRIBUES PAR



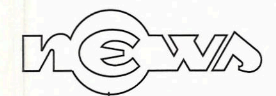
49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

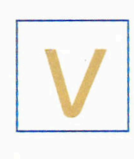


Informations détaillés des caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site : www.morextech.com



On pourra trouver des véhicules de location abandonnés par de précédents touristes, et en profiter pour accélérer l'allure de la balade.

Aussi habile avec les extérieurs que les intérieurs, le moteur graphique est, pour reprendre les termes de Caféine, « son deuxième coup de cœur technique », avec Doom III, du moment.



Voilà pourquoi les développeurs de l'Est vont écraser tôt ou tard les autres. Ces grands malades travaillent comme des brutes, ils sont payés en roubles, matheux, obstinés, et même prêts à s'irradier pour le bien d'un jeu qui n'a même pas encore trouvé d'éditeur en Europe. Car pour réaliser les 20 kilomètres aux alentours de Tchernobyl avec autant de détails et de finesse, ils sont allés sur place, filmer, prendre des photos, scanner des papiers peints crasseux et prélever des bouts de mousse végétale rampant sur le béton du réacteur. Devant la beauté du résultat, on ne pouvait pas résister

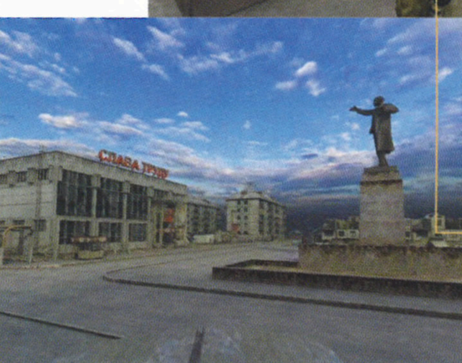
>Genre : Action/RPG>Éditeur : GSC GameWorld
>Développeur : Russobit Russie>Sortie : Novembre 2003

S.T.A.L.K.E.R.

à l'envie de passer ces autres beaux screenshots radioactifs (après la news du Joy 144), récupérés au péril de notre vie, derrière notre PC d'Occidental. D'autant qu'au lieu d'un simple FPS, il semble bien que les développeurs aient choisi une recette bien plus riche pour exprimer les capacités de leur moteur dopé à DirectX9 : le X-Ray Engine.

Vivement le making of

Comme sources comparatives, les développeurs avancent plus facilement Daggerfall, Elite ou encore Fallout que Quake ou Soldiers of Fortune. C'est vrai, l'action devrait faire partie du mélange (à moins que les 30 armes prévues ne servent qu'à des fins purement démonstratives), mais le réalisme des situations et de l'ensemble, allié aux dialogues avec les NPC, à la liberté de mouvement et d'action et à l'absence de niveaux ou de linéarité scénaristique, font plutôt de S.T.A.L.K.E.R. un titre ambitieux et atypique. Le jour et la nuit se succèderont naturellement, de même que la météo variera dynamiquement, offrant vent, pluie, neige, brouillard, et autres expressions de la tourmente écologique locale. Des tâches et quêtes ont bien entendu été



Les plus taquins d'entre vous pourront tirer à la roquette sur la statue de Lénine : les locaux ne vous en voudront pas.

scriptées pour intéresser le joueur à son aventure, d'autres étant par ailleurs générées au fur et à mesure de ses choix, qui le mèneront vers plusieurs fins différentes. S.T.A.L.K.E.R. joue la carte de la liberté absolue, mais lorgne aussi du côté de la simulation de vie, puisque le joueur ne sera pas le seul à se balader à la recherche de trésors mutagènes. Les monstres se déplaceront d'eux-mêmes, librement, au sein de la Zone. D'autres Stalkers agiront sans se préoccuper de ses actions, tout comme certains éléments de ce bout de monde évolueront d'eux-mêmes. C'est d'autant plus intéressant que les relations établies par le joueur lui permettront ainsi d'obtenir, à certains moments-clés, des renseignements de valeur sur la Zone. D'autres Stalkers pourront lui raconter leurs expéditions de la veille, et le mettre en garde par exemple contre la présence de créatures mutantes en déplacement d'une partie de la Zone à une autre. D'autres offriront leur vision de certains événements, qu'ils y aient participé ou non. On pourra également marchander avec les militaires ou les scientifiques, afin de négocier le prix d'échantillons ou d'artefacts découverts dans la Zone, et acquérir ainsi un meilleur



Oblivion Lost

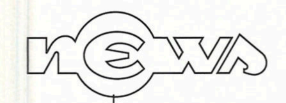
Les rats constitueront la menace immédiate la moins résistante… mais en groupe et avec leurs incisives radioactives, mieux vaudra parfois fuir que leur laisser un bout de mollet.

équipement pour s'aventurer toujours plus loin. Pour le reste, par contre, il ne faudra pas compter sur l'amélioration de statistiques RPGesques : la parallèle avec ce genre s'arrête là. Pour les développeurs, c'est au joueur de progresser de lui-même dans sa manière d'appréhender le monde qui l'entoure, d'en apprendre les ficelles, etc.

Derniers raffinements

Ça sonne ma foi déjà très bien, mais ça ne s'arrête pas là. Certains NPC pourront en effet vous accompagner, apportant soutien armé et backup. De nombreux véhicules, à acheter, voler ou réparer, permettront également d'évoluer au sein de la Zone un peu plus rapidement. Saupoudré d'un peu de S.F., cette version futuriste de Tchernobyl et de ses alentours permettra aussi de découvrir d'inattendues créatures organisées et intelligentes, des phénomènes physiques et paranormaux inhabituels, et toutes sortes d'autres surprises. L'ensemble du gameplay répond à une volonté nette de réalisme : le joueur sera sujet à une limitation de poids transportable, devra utiliser ses compteurs Geiger pour éviter les zones trop contaminées, perdra en résistance s'il ne s'alimente pas, etc. La Zone elle-même changera d'aspect : des explosions inattendues, des tremblements de terre, et des influences diverses modifieront, plus ou moins aléatoirement, certaines portions du monde. Enfin, des modes réseau sont également prévus, dont un mode Coopératif qui permettrait ainsi de se plonger dans l'aventure avec un backup humain appréciable. En tout cas, tout ça sonne très bien. Espérons que les 18 développeurs ne mourront pas des suites d'un cancer avant de rendre le Gold pour duplication…

RaHaN



Télex

Bruit de couloir : au cours du grand dépiautage de Vivendi, c'est Microsoft qui devrait s'approprier la cuisse. Il pourrait en effet se croquer sous peu toute la branche jeux vidéo de la boîte, et donc s'avaler Blizzard au passage. Miam, moi aussi, ce que je préfère dans le poulet, c'est le gras.

Encore un drame du CAPITALISME sauvage

Un grand nom du jeu vidéo va disparaître : Westwood Studios. C'est à cette boîte de Las Vegas qu'on doit Dune II, le jeu qui a posé les bases de la stratégie temps réel. Si vous jouez aujourd'hui à un RTS, il y a de grandes chances pour que 90 % de ses caractéristiques aient été repompés sur le concept original de Dune 2. Westwood a ensuite développé la très lucrative série des Command & Conquer, dont nous avons testé le dernier épisode, C&C Generals, il y a tout juste quelques semaines. Electronic Arts a décidé de délocaliser ce développeur à Los Angeles, où l'équipe fusionnera avec 2 autres studios internes de l'éditeur. Cette « consolidation » va se traduire par 50 employés sur le carreau. Ah tiens, Electronic Arts annonce aussi 250 millions de dollars de bénéfices nets sur son dernier trimestre. Ploum ploum.

W•W

Ça se précise du côté de World of WarCraft, le MMORPG de Blizzard. De nouveaux screenshots viennent de tomber. Ils présentent la région montagneuse de Dun Morogh, domaine des nains et… mon dieu que c'est beau. Aucune date n'est encore annoncée, et cette accélération dans la publication des photos d'écran ne veut pas dire grand-chose : c'est un des grands talents de Blizzard que de faire saliver son public des années durant, contribuant ainsi à élever le niveau de la mer.
www.blizzard.com/wow

NON, JE NE SUIS PAS UN PINGOUIN D'ARCTARUS !

JE SUIS UN PINGOUIN ATOMIQUE !

Le super-ordinateur du mois s'appelle le Red Storm, et il vient de faire gagner des primes démentielles aux commerciaux d'AMD. Ce monstre est en effet composé de 10 638 Opteron 64 bits à 2 GHz, le fleuron de la gamme du fondeur américain. Ils sont reliés entre eux par Hypertransport (le bus ultra-rapide d'AMD) qui leur permet de s'envoyer des paquets de données à 3 GB

Au MOINS, ça NE sert PAS AU SETI

par seconde. C'est Cray qui, comme d'habitude, s'est chargé d'assembler le tout, et qui va livrer ça à Sandia. Ce n'est pas une copine, c'est un laboratoire gouverneme ntal américain qui, peut-on lire sur son site Web, a fabriqué « 6 300 pièces sur les 6 500 que compte une arme nucléaire américaine moderne ». Vite, vite madame Sandia, faites les 200 qui restent.

RIAA à cirer

Aux « youaisses », la RIAA, le syndicat du disque, a réussi à persuader un juge fédéral d'ordonner à un opérateur de fournir les coordonnées d'un piratin qui avait pompé 600 fichiers MP3 en une seule journée. Je n'ai aucune idée du pourquoi ils souhaitent le voir, mais quelque chose me dit que ce n'est pas pour le parrainer au Guiness book, le livre des records. La RIAA en a profité pour demander que les providers soient imposés sur le piratage, à l'image de la taxe sur les CD vierges.

Wolfenstein castré

Tiens, c'est pas souvent que ID et Activision savent jeter l'éponge, mais là, cela méritait d'être mentionné. Le développement de l'add-on pour Return to Wolfenstein, Enemy Territory, va donc être stoppé net ces jours-ci. C'est bien fait parce que son titre était quand même bien débile. Enemy territory ?!! Mais où pensaient-ils qu'on se trouvait dans le premier jeu, avec ces SS et des zombies à nos trousses ? On nous explique donc que le scénario solo de l'add-on avançant à sauts de puceron, tout le monde préférait y mettre un terme. En revanche, dans les prochains mois, ils termineront la partie réseau et la distribueront gratos sur le Net. Vous voyez qu'on n'a pas tout perdu, séchez vos larmes et ne faites pas les enfants, on va vous rendre vos petits Sherman.





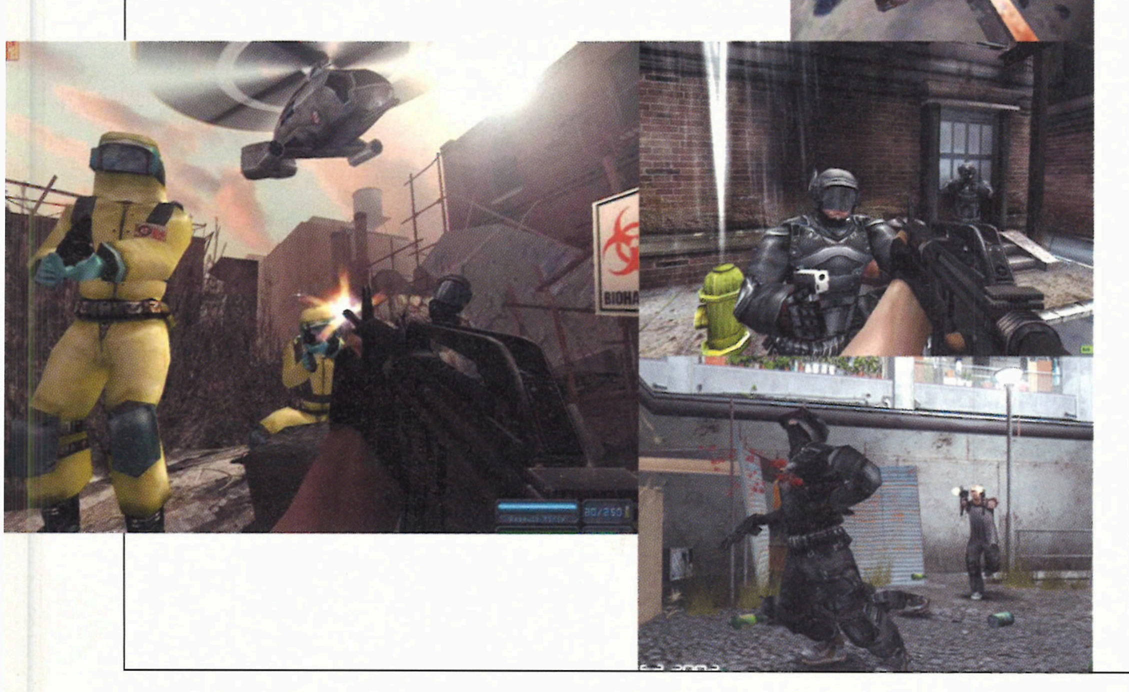
'imagine plusieurs types de futurs possibles après cette bonne guerre nucléaire que j'appelle tant de mes prières. Dans le premier cas de figure, chaque être humain serait livré à lui-même et reviendrait à l'âge de pierre, luttant contre des ennemis héréditaires tels que les girafes ou les chats pour subsister. Dans le second scénario, une dose massive de rayons gamma rendrait la race des dindons totalement immortelle et une véritable civilisation emplumée naîtrait de leurs mutations dues aux radiations. Les volatiles prendraient un contrôle total du Globe et créeraient une économie déroutante basée sur le troc des graines de millet et de colza. La troisième possibilité est beaucoup moins amusante : quelques zones urbaines subsisteraient et une armée de cons, vêtus de blouson en cuir et mélangés à une meute de militaires, mènerait des combats incessants pour la possession d'un stock quasi infini de boîtes de thon. C'est un peu



>Genre : FPS
>Éditeur : Arush Entertainment
>Développeur : Digitalo Studios
>Sortie prévue : Avril 2003

DEVASTATION

pour cette dernière solution qu'a opté le développeur de Devastation, un jeu plutôt orienté réseau, oui, un de plus. Comme souvent, c'est l'Unreal Engine qui va s'y coller, avec un moteur physique dédié et qu'on annonce ultra-réaliste. Autre moteur spécialisé, le « OFX » VisualFX system qui sera chargé de créer les explosions qu'on qualifie d'ores et déjà d'« hollywoodiennes ».



Pour ce qu'on peut voir sur les images, la violence ne devrait pas être un problème, puisqu'en effet, il y en a.
Un autre point sur lequel les développeurs insistent particulièrement est qu'on pourra utiliser pratiquement tout ce qui se trouve sur le terrain. Par exemple, il devrait être possible de créer des pièges construits à partir du contenu des poubelles. On pourra aussi attaquer les gens avec des tessons de bouteilles ou leur balancer des chaises, comme le font les députés à l'Assemblée Nationale dès que les chaînes de télé quittent le bâtiment. Devastation est édité par Arush games qui s'occupe aussi, je vous le donne en mille, du jeu Playboy World Builder. C'est sûr que là, ça calme : d'un côté en matant les screenshots, je vois un monde où le héros est obligé de courir en perdant des tas de calories pour échapper à de fréquentes tentatives de décapitation (ou à son arrestation par une armée de fascistes), et dans l'autre jeu, je construis un ranch à Las Vegas et dont la plupart des pièces sont remplies de tableaux de maîtres. Le soir venu, mon cul bien enfoncé dans un jacuzzi, j'attendrai que des minettes vêtues de string, qui ne sont là que pour ça, m'apportent au moindre petit signe de main des cocktails fruités en remuant du croupion. « Dis Bob Arctor, tiou le twouve pas twau aichancr'é mon maillotte? », « Ah Gouinette, petite sotte, on ne prononce pas « maillotte » mais « maillot », et en attendant que tu parles correctement français, va donc t'occuper de ce putain de barbecue. » Brrr, j'espère qu'ils ne sortiront pas ces 2 jeux en même temps, ça serait bigrement trop dur de faire un choix. On nous promet aussi une bande sonore extraordinaire composée par un nouveau groupe formé par les ex-membres de Love and Rockets, (une bande de technoïdes pourraves) au nom inspiré d'une B.D. chicanos des frères Hernandez que je suivais y a longtemps. Voilà, vous savez tout.

Bob Arctor

I'm a movie star!

Windows entr'ouVert

Afin de stopper l'hémorragie d'administrations délaissant Windows pour utiliser des systèmes en Open Source comme Linux, Microsoft a décidé de filer le code source de ses systèmes d'exploitation aux gouvernements qui le demanderaient. Auparavant, seules quelques officines dans le monde avaient le privilège de mater l'intimité de Windows (citons par exemple la NSA ou notre CNRS), dont les secrets de fabrication étaient considérés, dixit Bill Gates, comme la propriété intellectuelle la plus importante de sa société, sûrement à égalité avec Clippy, le petit trombone rigolo de Word qu'on voulait tous buter au bout de 15 secondes.

IL ÉTAIT TEMPS

Pour la première fois de son histoire, Microsoft va reverser des dividendes à ses actionnaires. C'est la moindre des choses vu que l'éditeur vient d'annoncer des résultats trimestriels en hausse et dispose toujours de 40 milliards de dollars en cash dans sa petite tirelire en forme de cochon de 80 m de haut. Le montant sera de 16 cents par action, ce qui n'est pas énorme vu leur niveau. Enfin, je dis ça, mais sachez que Bill Gates, qui détient encore quelques brouettes de ses propres actions, va tout de même s'empocher près de 100 millions de dollars dans l'opération. Ça sera l'argent de poche de sa fille pour la semaine.

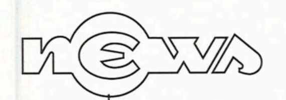
Un studio épique



Epic, les créateurs de Unreal et du beau moteur 3D qu'il y a derrière, viennent de lancer un nouveau studio de développement à Raleigh aux États-Unis. Scion Studios a déjà 2 titres en projet et ils utiliseront bien sûr la technologie de Unreal. Epic financera le studio durant les premières années, avant de refiler la boîte aux employés dès qu'elle aura atteint l'équilibre. Notez que c'est Michael Capps qui dirigera les 10 développeurs déjà employés. C'est à lui qu'on doit America's Army, le shooter 3D sponsorisé par l'armée ricaine et destiné à former les jeunes Occidentaux en vue de la mobilisation générale de 2008, pour la Troisième Guerre mondiale contre la Chine.

Adieu disquette

Cela va vous paraître bizarre d'entendre cela, mais la disquette va peut-être disparaître bientôt. Oui, et faut dire qu'on n'était plus trop nombreux à l'utiliser. Sauf 2 fois par an, lorsque je m'en servais pour flasher une vieille BH6 et pour curer les oreilles d'une meute de sangliers habitant au fin fond de la forêt de Rambouillet. Bref, c'est un support pas fiable, fragile et tout et tout. Le premier constructeur qui ose briser la loi du silence (mise en place il y a 10 ans par le lobby des constructeurs de disquettes, eux-mêmes contrôlés par les Illuminatis et le grand ordre des Éclaireurs de France), est Dell. Le constructeur Texan a tapé du poing sur la table en hurlant : « Mais c'est de la merde en fait, non ?!! » Et en fait, oui. Résultat : toutes les bécanes de Dell de l'année prochaine sortiront amputées de la petite fente si répandue au profit de quelque chose de plus « USB ». Les 5 pouces 1/4 furent crées par Shugart Associates en 76 pour être compatibles avec les bécanes IBM. En 1980, c'est Sony qui a lancé la première disquette 3 1/2, et en 1990, la floppy 3.5 de 1.44 mégas.





INTERVIEW
D'ALEXANDRE BOLTOVICH,
CHEF DE PROJET

Joystick : Pouvez-vous nous présenter l'équipe de développement de Battlefield Command ?
Alexandre Boltovich : Les membres de notre équipe ont déjà une bonne expérience de développement de jeux. Tous ensemble ils ont participé à la conception d'une douzaine de titres, y compris IL-2 Sturmovik.

Comment est venue l'idée de Battlefield Command ?
Nous sommes des fans complets des RTS. Et nous voulions partager avec tous les petites idées que nous avons eues dans ce domaine. Quand nous développons un jeu, nous accordons une grande importance à des détails comme l'authenticité historique. De ce point de



>Genre : RTS >Éditeur : Codemasters
>Développeur : 1C >Sortie prévue : Mai 2003

BATTLEFIELD COMMAND EUROPE AT WAR

vue, l'armement de la Seconde Guerre mondiale nous offre un terrain d'expérimentation rêvé. Il est beaucoup plus varié que celui de la Première Guerre mondiale, des guerres napoléoniennes, médiévales ou antiques. D'un autre côté, il est beaucoup moins puissant que l'équipement moderne qui permet par exemple d'éradiquer un territoire entier d'un seul coup. En plus, le thème de la Seconde Guerre mondiale est très à la mode en ce moment. Nous voulions partager notre expérience, vu que nous avons déjà commis des titres comme IL-2 Sturmovik ou Forgotten Battles.

Quels sont les jeux qui vous ont inspirés ?
Les jeux de plein air.



Rien de tel qu'un petit pique-nique en tank pour passer une bonne journée.

Pouvez-vous nous toucher un mot des aspects techniques de Battlefield Command ? Quelles seront les caractéristiques principales du moteur 3D ?
Notre moteur est une version évoluée de celui d'IL-2. Cela nous a demandé plusieurs années de travail. Nous sommes contents d'être parvenus à un bon équilibre entre la fluidité et un niveau de détail et de réalisme rarement atteint jusqu'à présent. Voici quelques-unes des caractéristiques principales de notre moteur :
- terrain dynamiquement déformable avec un niveau de détail fantastique
- modélisation organique et de très haute qualité de la nature (eau, herbe, arbres, nuages)
- modélisation réaliste des unités et comportant un très grand nombre de polygones (engins, bâtiments)
- personnages historiquement authentiques ; animations nombreuses et réalistes
- support des dernières technologies 3D accélérées (transform & lightning, éclairage volumétrique, bump-mapping, différents pixel shaders, textures 3D procédurales).







- Battlefield, c'est un nom qui sonne bien, non ? »
- « Ah ouais, coco, c'est une bonne idée… des fois que des mecs se trompent de boîte en pensant acheter un autre jeu bien connu… »

Ah là là, je balance. C'est méchant vu que Codemasters et les développeurs russes de Battlefield Command, 1C, sont des mecs sympas. Enfin, c'est pour dire que le jeu que vous connaissiez sous le nom de WW2 RTS a été récemment rebaptisé - comme par hasard - en Battlefield Command.
En développement à Moscou chez 1C depuis un bail, Battlefield Command nous proposera de revivre comme si on y était les grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale, celles du théâtre d'opération européen. Cela ira de l'invasion de la Pologne et de la France en 39-40, en passant par le front de l'Est, les parachutages de D-Day et la chute de l'Axe en 1945. L'atout de BC, c'est la richesse de détails et l'authenticité historique dans cette retranscription de 6 années de guerre.

1939-1945

Les troupes anglaises, américaines, allemandes, françaises et soviétiques sont véridiques jusque dans le moindre petit bouton d'uniforme. Pour ce faire, 1C a travaillé sur des documents d'époque pour nous pondre des modélisations d'unités et de véhicules criantes de réalisme.
En tant que commandant, vous aurez un contrôle quasi total sur vos troupes et unités sur le terrain. Au fil des campagnes, vous aurez au bout de la souris près de 300 unités individuelles différentes. Au total cela fait une centaine de batailles dans près de 30 décors. Les missions iront de l'assaut à la reconnaissance de terrain, les opérations de couverture succéderont aux embuscades en milieu urbain, sans compter des missions de sauvetage ou de sabotage.
Le commandant sera particulièrement impliqué dans le destin de ses chères petites unités. Car chacune sera dotée de caractéristiques, compétences et personnalités propres. On pourra même zoomer sur chacune d'entre elles pour identifier leurs besoins et leurs états d'âme. Alors évidemment, on s'y attachera. D'autant que les unités correctement dirigées pourront acquérir de nouveaux attributs et nous suivre tout au long d'une campagne.
Le moteur 3D utilisé par 1C pour mettre en scène tout ce petit monde est une version remaniée du moteur d'IL-2 Sturmovik. Au vu des spécificités de celui-ci et des images de cette double page, ça semble très prometteur. Les jeux de stratégie temps réel se suivent et se ressemblent parfois. Avec Battlefield Command, 1C est bien parti pour nous proposer un univers graphiquement original. Regardez donc ces effets d'herbe, si c'est pas joli.
Côté performances, on ne sait pas encore si BC sera un goinfre en puissance. En tout cas, d'après nos copains russes, BC sera bien pourvu pour exploiter les derniers gadgets de nos cartes 3D préférées. Pour ce qui est de la qualité de l'Intelligence Artificielle, de l'intérêt et de la difficulté des missions, pour ce qui est aussi de l'ergonomie de l'interface, il est encore trop tôt pour se prononcer. En attendant de recevoir une version jouable et de pouvoir affirmer que BC se montre à la hauteur des espérances des développeurs, jetez donc un œil sur une petite interview du chef de projet, librement traduite du russe en descendant une bouteille de vodka bien frappée en engloutissant du caviar à la louche – eh oui, on est comme ça chez Joy, on aime bien la junk food. En avant Alexandrovitch ! et bon courage pour la fin du développement. (divers bruits de verres brisés).

IANSOLO



Une belle ville avec un beau pont à faire sauter !



Tiens, il y a des jours où je me pose de grandes questions sur mon futur, surtout professionnel. Vais-je continuer à m'occuper de jeux vidéo toute ma vie ? Il y a une époque où je voulais être critique dans les restaurants. Vous savez, ce genre de bon plan où l'on bouffe presque à l'œil à des tables prestigieuses, et pour peu qu'on ait une gâterie à la fin du repas, ou un sommelier con comme ses pieds au début, on balance ou on retire des étoiles. Je vois monsieur Pomme de Terre qui concocte des recettes de cuisine dans le numéro du mois dernier, et baf, je reçois Restaurant Empire, je me dis qu'une partie du destin que j'ai refusé est en train de me rattraper. Enfin, avant de me consacrer à un quelconque métier de bouche, je vais vous parler de ce jeu de simulation de restauration. Restaurant Empire s'annonce comme un jeu de gestion, de stratégie et aussi de rôle. En gros, on se met dans la peau d'un cuisto qui va s'installer dans une grande ville (Paris, Rome ou Los Angeles), et qui va tenter de



Restaurant Empire ressemble énormément aux Sims.

>Genre : Sim Bouffe
>Éditeur : Nobilis
>Développeur : Enlight Software
>Sortie prévue : Avril 2003

RESTAURANT EMPIRE

Le jeu offrira des phases de roleplay, dans lesquelles il faudra, à l'aide de dialogues, défendre sévèrement son beefsteak.

Comme dans la vraie vie, il faudra faire ses courses.



faire fortune avec son savoir-faire gastronomique. Ça commence comme dans Les Sims. On achète le bâtiment, on choisit le mobilier, on installe tout le bordel, et on ouvre ! L'aspect général et l'interface sont, de plus, très proches de ceux développés par Maxis pour son jeu phare. Le tout est en 3D temps réel, on peut faire pivoter les angles de vue dans à peu près tous les sens, et on peut zoomer sur chacun des personnages à l'écran. Non content de devoir faire en sorte que les affaires tournent, il faut aussi assurer son avenir. Ainsi, tout le côté jeu de rôle réside dans les voyages que le joueur effectuera dans les principales villes gastronomiques mondiales, pour entretenir du relationnel avec sa clientèle potentielle. Il devra aussi soigner sa présentation, et ne pas dire trop n'importe quoi s'il veut que ses interlocuteurs lui fassent bonne réputation. Le jeu se veut extrêmement pointu dans son concept. En effet, entre les 3 types de cuisine que l'on peut choisir (française, américaine, italienne), on doit non seulement dresser des cartes et des menus, mais aussi faire les courses, et cuisiner ! Pas moins de 187 recettes différentes sont prévues. On se demande si ce concept tiendra, et dans quelle mesure le jeu fournira sa part de fun. C'est vrai que moi aussi, j'adore cuisiner, mais s'il faut aussi se taper la plonge, je ne suis pas sûr de la validité du gameplay.

Pete Boule

QUOI DE PLUS REEL QUE L'HISTOIRE ?

HEARTS OF IRON

PAR LES CREATEURS D'EUROPA UNIVERSALIS™ I & II

30 janvier 2003

DANS 50 ANS ON OUVRIRA UN CLUB DES ANCIENS COMBATTANTS !















Tropico 2

On vous l'avait dit il y a 2 numéros : Tropico 2 se déroule bien entre le XVIIe et le XVIIIe siècle... C'est à se demander pourquoi les développeurs ne l'ont pas nommé « Tropico 0 ».

par Pete Boule

D'ailleurs, cette fameuse question, je ne me suis pas privé de la poser à Frantz Felsl (prononcez « Failzeul »), directeur artistique de Pop Top, le studio de développement du premier Tropico. De même, je ne me suis pas privé de lui demander ce qu'il foutait ici, alors que le développeur de ce second jeu est Frog City. Pour la première question, il m'a confirmé qu'appeler ce nouveau jeu Tropico 0 aurait été plus logique. Pour la deuxième, il a insisté sur le fait que tout directeur artistique de Pop Top qu'il était, il préférait suivre de près les séquelles de ses jeux, et ce, quel que soit le développeur. De là à dire que Pop Top a eu un droit de regard sur le développement de Tropico 2, il n'y a qu'un pas.

Le XVIIIe, siècle du rhum, et ACCESSOIREMENT des lumières

Très accessoirement, parce qu'au moment où le gratin intellectuel du royaume de France brillait à la cour, le fait est que l'ambiance était plus barbare dans les mers des Caraïbes. Cet endroit du Globe plein de petites îles plus ou moins connues des topographes de l'époque. La mer des Caraïbes était zébrée par une kyrielle de pirates, corsaires et aventuriers de tout poil. Ils profitaient des nombreuses îles presque désertes pour installer leurs bases arrière et faire régner un climat de terreur pour garantir leur sécurité. Dans Tropico 2, le joueur est donc invité à rentrer dans la peau de l'un de ces capitanes pirates qui, une fois installé dans son havre de paix, va faire régner la frousse autour de lui, afin de se faire respecter. Dans le même temps, il doit faire tourner son fonds de commerce s'il veut espérer garder le pouvoir le plus longtemps possible. Aussi, tout est bon pour arriver à ses fins. On est invité à construire une foule de bâtiments et à gérer les ressources locales. Contrairement au premier Tropico, il est hors de question de compter sur les touristes, de construire des stades, des hôtels 4 étoiles, des écoles, et autres monuments dédiés aux bienfaits de sa population. Le secret de la réussite réside dans l'habile alchimie dont le joueur doit faire montre afin d'exploiter les richesses environnantes, tout en maintenant une certaine aura de peur autour de lui. Si d'un côté, il faut composer avec les matières premières locales, il faut savoir aussi se développer dans la piraterie, histoire de piller consciencieusement les navires de passage, et ainsi, rapporter l'or, et la main-d'œuvre mise en esclavage nécessaire au bon fonctionnement des infrastructures de l'île. De même, plus le joueur sera redouté, plus il se fera respecter, et plus il sera recherché par les royaumes d'Europe, censés être les véritables maîtres des océans. Qui a dit que la piraterie était un passe-temps dédié aux feignasses ?





À l'instar du premier Tropico, un indicateur d'humeur figure au-dessus de chaque personnage.

Nouveau JEU, mêmes principes

Effectivement, dans ses principes de fonctionnement, Tropico 2 est presque un clone du premier épisode. Le joueur gouverne un morceau de terre paumé entre 2 mers, et doit faire en sorte que ce soit dans la terreur et la paranoïa, tout en veillant à ce que la population locale ne cherche pas à renverser son « président ». On trouve les mêmes procédés de gameplay surtout dans les domaines de la gestion de ressources. Il n'est pas rare de revoir des bâtiments déjà aperçus il y a un an... Évidemment, les constructions sont ici d'époque (pas de béton ni de bétonneuse), mais leur vocation est la même. Par exemple, les bordels sont toujours aussi présents (j'adore cet exemple). De même, et à l'instar du premier Tropico, il faut savoir installer son pouvoir avec un zest de terreur : une mutinerie de pirates ou un soulèvement de captifs peuvent rendre



Les églises ne sont là que pour rendre bien heureux les captifs réduits en esclavage.

Il va sans dire que pour garantir un avenir radieux, il faut entretenir la flotte des pirates de passage.

la suite des événements très périlleuse pour le dirigeant de l'île. Enfin, et toujours en respectant cette continuité dans le jeu, le joueur peut bénéficier de l'aide de l'une des grandes puissances maritimes de l'époque. Exit donc la CIA, le KGB, ou encore le Vatican, ici, les royaumes de France, d'Angleterre, d'Espagne et des Pays-Bas peuvent contribuer à l'épanouissement de cette petite entreprise de piraterie navale. Les procédés de jeu n'ont donc presque pas été modifiés : le principe est de rendre heureuse la population locale. Cependant, une grande différence réside dans celle-ci, et cette dite différence est suffisante pour changer radicalement le gameplay. Contrairement à ce qu'on a vu dans le premier Tropico, le joueur, ici, doit régner sur une île peuplée par 2 types de population. D'un côté, on a les pirates qui débarquent de leurs frégates et qui garantissent l'entrée d'argent dans l'île grâce aux nombreux pillages qu'ils font dans les mers du coin ; ces mêmes pirates assurent aussi la défense de l'île face à de potentiels agresseurs. De l'autre, il faut s'occuper des captifs, prisonniers des pirates, qui constituent la plus grande partie de la main-d'œuvre, si utile à l'exploitation des matières premières, et à la construction des bâtiments. Du coup, on se retrouve vite à devoir mélanger la chèvre et le chou, pour peu que l'on souhaite rendre tout le monde heureux. Par exemple, si les bordels (oui, encore eux) épanouissent les pirates (mâles, les pirates), il faut des églises pour rendre les captifs dociles, et jusqu'à présent, les maisons de Dieu et les maisons closes n'ont jamais fait bon ménage, surtout lorsqu'elles sont installées sur une seule île.



La piraterie VUE du ciel

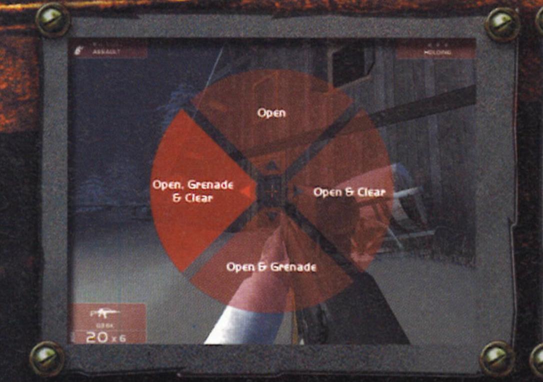
Techniquement, le jeu reprend tout ce qui été développé pour le premier Tropico. La vue est de dessus, et le moteur graphique permet d'afficher des graphismes assez fins, tout comme une foule d'animations plus ou moins rigolotes (il suffit de regarder les pirates femelles qui, de cuir noir vêtues, fouettent allégrement les captifs trop paresseux). Bien sûr, et toujours comme précédemment, on pourra zoomer sur des unités, et faire pivoter la carte de l'île, histoire de la voir sous les 4 points cardinaux.
Il ne faut donc pas s'attendre à un jeu tout nouveau tout beau. Il y aura beau avoir des combats navals, jamais le joueur ne pourra commander un navire. La seule chose qu'il obtiendra de la bataille, c'est son résultat. Tout pirate qu'il soit, Tropico 2 s'annonce comme un jeu de construction d'îles... La chose amusante, c'est qu'elle est pleine de pirates et qu'un pirate, jusqu'à présent, c'est terriblement caractériel (presqu'autant qu'un testeur à Joystick, c'est dire !). ■□□

Genre : Stratégie temps réel **Éditeur :** Gathering of Developers **Développeur :** Frog City **Sortie prévue :** Avril 2003

Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD™

Notre mission débute
quand les négociations prennent fin





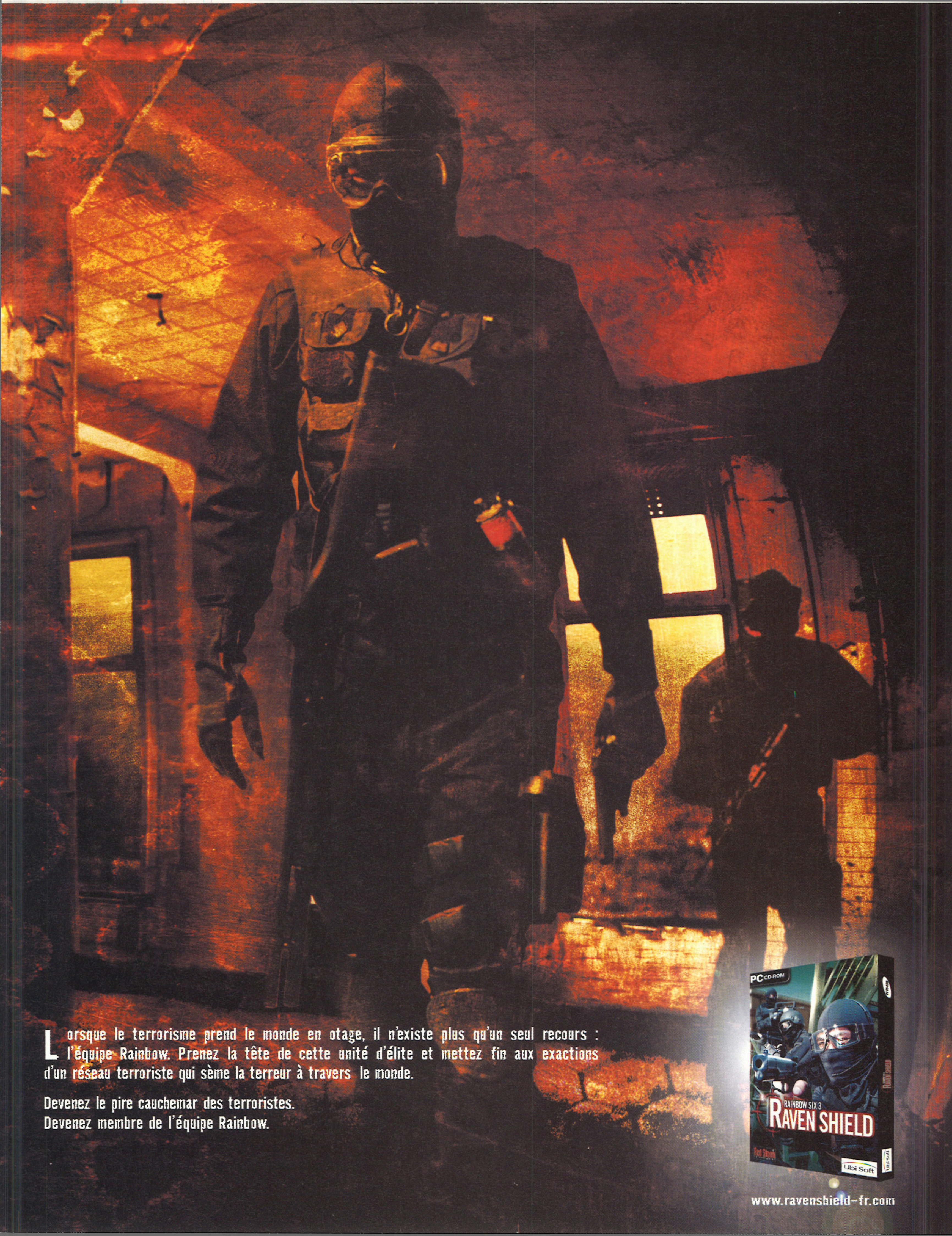


Play It On ubi.com








Lorsque le terrorisme prend le monde en otage, il n'existe plus qu'un seul recours : l'équipe Rainbow. Prenez la tête de cette unité d'élite et mettez fin aux exactions d'un réseau terroriste qui sème la terreur à travers le monde.
Devenez le pire cauchemar des terroristes.
Devenez membre de l'équipe Rainbow.
PC CD-ROM
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD
Red Storm
Ubi Soft
www.ravenshield-fr.com

BLITZKRIEG

GENRE
RTS

ÉDITEUR
CDV Software Entertainment

DÉVELOPPEUR
Nival Interactive

SORTIE PRÉVUE
Avril 2003

Les jeux de stratégie en temps réel se suivent et se ressemblent. Certains produits dérivés, tels que Sudden Strike, tentaient pourtant d'offrir une alternative aux sempiternels combats de robots, d'orcs et de space marines. Blitzkrieg est présenté par ses développeurs comme étant de la même veine.
Il ne propose pas une, ni même 2, mais 3 campagnes et ce sans supplément de prix. Il nous permet de suivre la guerre dans chacun des 3 camps. Trois camps ? Euh alors voyons, il y a les alliés, les Allemands... et ? C'est quoi le troisième ? Aurait-on enfin rendu justice à l'action de la Burgondie occidentale dans la résistance ? Ben non : ce mystérieux camp, c'est la Russie tout simplement.
Ici on fait les choses en grand : chaque campagne est une suite de longs scénarii qui forment plusieurs chapitres. Puisque cela se déroule de 1939 à 1945 (tiens, bizarre, ce choix arbitraire de dates), on y trouve tout, de l'invasion de la Pologne à l'opération Barbarossa, en passant par les escarmouches en Afrique du Nord. Une fois un chapitre terminé, on nous offre le choix de passer au suivant ou de continuer de jouer des scénarii aléatoires, dans le même théâtre d'opérations. Cela peut offrir quelques avantages, comme augmenter nos caractéristiques avant de passer à quelque chose de plus dur, ou nous permettre d'upgrader plus d'unités, voire, plus prosaïquement, regagner celles perdues.
Chaque jeu comporte de multiples objectifs. Ici pas de tâches moins importantes que d'autres : il faut tout finir afin de passer à l'épisode suivant. Si bien souvent on nous demande de prendre d'assaut certains points géographiques ou stratégiques, on devra tout aussi bien aller débusquer une unité, en conduire une autre à tel ou tel endroit, ou repousser un assaut massif. On trouve un nombre incalculable d'unités (300), et celles-ci sont garanties 2 000 % historiques. Les fanas de tanks (je sais qu'ils sont nombreux à nous lire chaque mois) trouveront toutes les versions imaginables de leur véhicule favori, peut-être celui-là même


Livrées à elles-mêmes, les unités se servent de leur I.A. pour utiliser du mieux possible les caractéristiques de leurs véhicules. En principe.

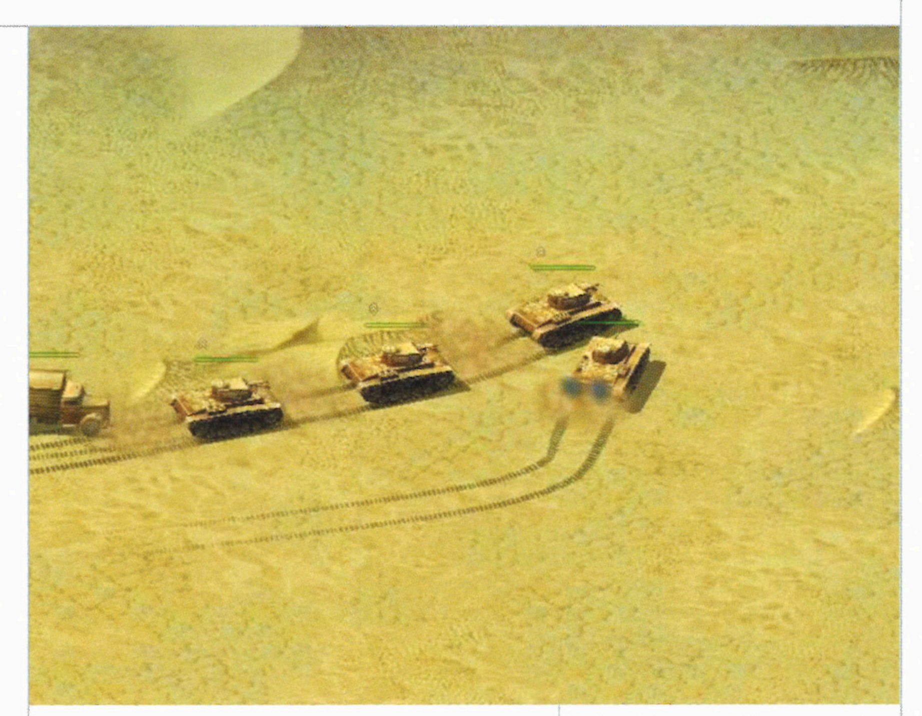


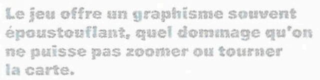
dans lequel leurs grands-pères roulaient ; ou bien, se sont fait rouler dessus, suivant les cas.

Des canons et des hommes

Pour un jeu dont l'ambition n'est pas le réalisme historique ou militaire, Blitzkrieg se démène plutôt bien pour nous administrer de force quelques leçons de tactique. Certaines missions ont pour objectif les prises de villes ou de villages puisque l'infanterie peut pénétrer à l'intérieur des bâtiments. Avant de prendre la zone, il faudra débarrasser tous les buildings de la présence ennemie. Se planquer à l'intérieur d'une maison est l'endroit idéal pour préparer des embuscades. Et d'ailleurs, l'I.A. ne s'en prive pas. Une colonne de nos chars roulant dans des ruelles étroites aura tôt fait de disparaître corps et biens, sous les tirs des fourbes. Dans Blitzkrieg, le pouvoir de l'artillerie me rappelle le génial Total Annihilation, qui était le premier RTS à oser la distance. Ainsi, le jeu nous fait vite comprendre toute l'horreur de se prendre des obus sur le coin de la tronche, tirés par un Howitzer situé hors de portée. Comme chez Häageen Dazs, ce dernier sait varier les saveurs puisque les projectiles existent en 3 parfums différents : écrans de fumée pour favoriser une avancée de nos troupes, armor piercing pour s'attaquer aux blindages et aux architectures, et puis obus éclatant pour déprimer l'infanterie. Comme dans la réalité, il n'y a pas de tir indirect précis sans « forward observer », ce petit monsieur qui avance contre les lignes ennemies au péril de sa vie, pour aider à balancer la purée. On dispose donc de quelques unités pouvant se mettre en mode Discret afin d'approcher l'adversaire. D'autres sont plus simplement munies de jumelles leur permettant de voir beaucoup plus loin que la normale.

Les canons, une fois posés, ne peuvent être bougés que sur un axe circulaire. Pour les emmener d'un point à un autre, il faut se servir de véhicules pour les remorquer, ce qui interdit leur utilisation à tout bout de champ. Les hommes de troupe sont transportés par des camions sur de grandes distances, tandis que des unités spéciales possèdent leur BMW personnelle, dans le cas d'espions allemands ou de Fishbone (ndFish : messieurs les contrôleurs des impôts, cet homme ment comme un arracheur de dents, je n'ai qu'une petite Trabant d'occasion, rien de plus).

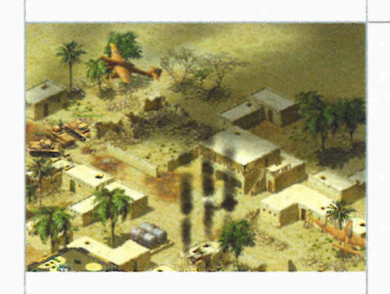




Le jeu offre un graphisme souvent époustouflant, quel dommage qu'on ne puisse pas zoomer ou tourner la carte.

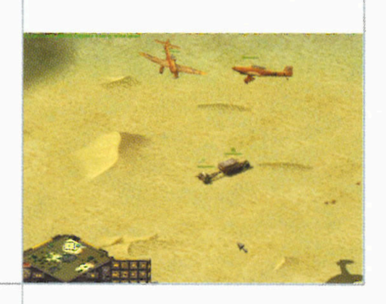


Les arbres, leur feuillage et toute la végétation offrent un niveau de protection et de dissimulation. Dans Blitzkrieg, tout se détruit ou se brûle.



Un plaisir pour les yeux

Si on vous parlait de TA un peu plus haut, ce n'est pas uniquement par nostalgie d'une certaine époque un peu lointaine, où les bons jeux étaient monnaie courante et où la TVA ne dépassait pas 18,6. Non, c'est juste que le moteur de Blitzkrieg fonctionne selon le même principe inauguré par Chris Taylor, il y a quelque 10 millions d'années de cela (putain déjà), qui mélangeait 2D et 3D. Cette dernière est utilisée par les unités ainsi que pour les élévations de la carte bitmap, afin de calculer des lignes de vue et de tir précises et réalistes. Les textures qui recouvrent le jeu sont réussies, dans la veine de celles de Sudden. Mais quel dommage qu'on ne puisse ni faire tourner la carte sur elle-même, ni zoomer dessus. Il faut dire que le jeu n'épargne aucun effet graphique, malgré un nombre d'unités parfois très élevé à l'écran. Les explosions sont un parfait exemple du niveau de détail atteint : cela se voit plus particulièrement sur les véhicules où l'on pourra observer la tourelle d'un char sauter à 10 m de haut, des débris de terre être projetés aux



alentours, et de la fumée noirâtre s'élever de l'engin touché.

Action et réactions

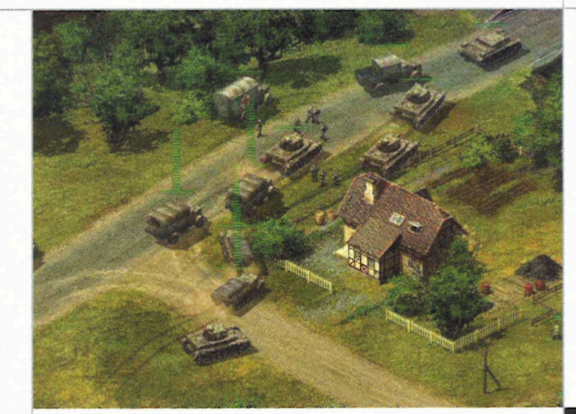
J'ai trouvé les campagnes étonnement faciles. Quelle erreur : en fait, par défaut, le gameplay semblait être réglé en mode fastoche. Une fois cette peccadille corrigée, j'ai pu me confronter à une réelle difficulté. En fait, tout ce que l'on peut infliger à l'ennemi est susceptible de se retourner contre nous : il n'est pas rare que la moitié de notre contingent se fasse détruire par des bombardements, ou que des servants d'un canon ayant fait beaucoup de ravages se prennent des balles tirées par un sniper dépêché en urgence. En gros, cela ne plaisante pas. Souvent, le camp d'en face lancera des contre-attaques surprenantes, mais le pire, ce sont ses saletés de villes qu'il ne veut vraiment pas lâcher. Il met une conviction certaine à défendre chacun des bâtiments, comme s'il les avait construits lui-même, tentant parfois de reprendre ce qu'on a conquis. L'I.A. de nos hommes est aussi pleine de ressources, à ce qu'il paraît. C'est ce que les développeurs nomment la « personal I.A. », qui est censée agir en prenant en compte la nature de l'unité concernée. Cela se vérifie parfois : des tanks, qui sont sous le feu ennemi, et à qui on ordonne de fuir, préféreront partir en marche arrière plutôt que de faire demi-tour, histoire de présenter le blindage le plus épais possible à l'ennemi. Les avions choisiront de préférence d'attaquer la Flack en premier afin de crever moins vite. Dans cette version bêta, cela ne sautait pas aux yeux toutes les 10 secondes, mais c'est déjà bien que ça existe.

La guerre bientôt

Oui, je sais, cette phrase a de quoi surprendre, alors que nous sommes en pleine période de paix mondiale. Mais c'est qu'il est bien agréable ce brave Blitzkrieg, concocté par les développeurs de l'énigmatique Etherlords. Pour couronner le tout, il nous provient du même éditeur que Sudden Strike, c'est dire si un public identique est bel et bien visé. Pour peu que le jeu s'accélère un peu (c'est pas des plus rapides avec une cinquantaine d'unités sur le même écran) et qu'il soit éclatant en réseau, aucune raison de douter de son succès.
En prime, il est livré avec 2 éditeurs.
Le premier permet de faire des scénarios en nous autorisant à manipuler les cartes aussi simplement que possible. L'autre s'attaque directement aux ressources et devrait permettre de créer très facilement de nouvelles unités, règles, armes et graphismes.

Bob Actor





Les camions acheminent les troupes mais tractent aussi les pièces d'artillerie.

Les navions

Tout autant que le pilonnage, l'aviation a un impact conséquent sur la guerre. Ici, on ne dirige pas les avions soi-même, mais on les appelle à la rescousse puis on regarde passivement leur action. On ne peut pas s'en servir constamment et on trouve sur l'écran un timer qui nous indique l'heure à laquelle on pourra à nouveau faire appel à eux. Les zincs sont de plusieurs types : on peut commander une reconnaissance de la carte, ordonner un parachutage ou plus poétiquement un bombardement d'une zone. La reco permet par exemple de dissiper le brouillard de guerre, nous autorisant à placer des marqueurs là où cela semble chaud (on pourra aussi repérer les tranchées creusées à la va-vite). Les effets du bombardement sont différents suivant le type d'avions disponibles : avec des appareils d'attaque, ceux-ci choisiront et attaqueront des cibles tout seuls. Dans le cas de bombardiers, ces derniers raseront sans réfléchir une zone indiquée.

Les troupes peuvent investir les bâtiments pour les prendre d'assaut au close combat, ou alors mourir en leur tirant dessus pendant des heures.



Attaque de Stukas au petit matin en Afrique du Nord. Ils choisissent eux-mêmes leur cible comme des grands.





Le moteur graphique permettra de zoomer en très gros plan sur ses unités.



AMERICA II

GENRE
Stratégie/temps réel
ÉDITEUR
Data Becker
DÉVELOPPEUR
Data Becker
SORTIE PRÉVUE
Avril 2003

Juste avant que les États-Unis de l'Amérique de Bush ne décident de faire sa fête à l'Irak (ce sera peut-être déjà fait au moment où vous lirez ces lignes...), intéressons-nous à ce que fut le nouveau monde, avant.
Data Becker nous annonce la sortie d'America II, un jeu de stratégie temps réel qui nous permet de revivre certains des grands moments qui ont construit ce si « grand » pays. Aussi, plutôt que de re-créer un énième jeu de stratégie retraçant les grands faits historiques d'un général Custer à deux francs, le développeur nous propose une approche plus fantaisiste, dans le sens où cette fois-ci, les Indiens ne sont pas obligés de perdre.

Il aurait pu être une fois en Amérique...

America II ne débute pas au moment de l'arrivée des premiers colons dans le Nouveau Monde, mais plutôt lorsque ces derniers sont tellement bien installés, qu'ils se sentent obligés de s'étendre sur les terres des Amérindiens. Cinq approches différentes de l'histoire sont proposées à travers cinq campagnes. Libre à nous de donner un nouveau sens à l'histoire américaine, ce qui, soit dit en passant, ne serait pas un luxe. Du coup, on peut se permettre de créer des véritables Little Big Horn à gogo, pour peu que l'on apprécie de tailler en pièces du visage pâle, ou à l'inverse, de rejouer une kyrielle de Wounded Knee, si on a un penchant pour le massacre systématique de femmes et enfants sioux. Pour ne pas réduire le gameplay à un simple combat entre cow-boys et Indiens, ce ne sont pas moins de cinq peuples différents que le joueur pourra gérer. Ainsi, on s'occupera des élucubrations des Mexicains, des mineurs, des Comanches, des Apaches, et des soldats US. Il va sans dire que les objectifs de chacun d'entre eux seront tous différents, mais que les effets désirés seront souvent le même : la disparition totale de ses ennemis.







Grand moment de bonheur façon « Petite Maison dans la Prairie »...

Les hordes sauvages

Chacun des cinq protagonistes va gérer ses ressources, quelles soient humaines, financières, ou naturelles. Ce ne sont pas moins de cinq ressources différentes dont le joueur doit tenir compte. Cependant, seule l'armée US doit les exploiter toutes, car pour les autres acteurs du jeu, la maîtrise de quatre ressources est suffisante. Ainsi, on doit gérer la nourriture, le cuir, le bois, les minéraux, l'or et enfin, les hommes. De plus, le jeu offre un

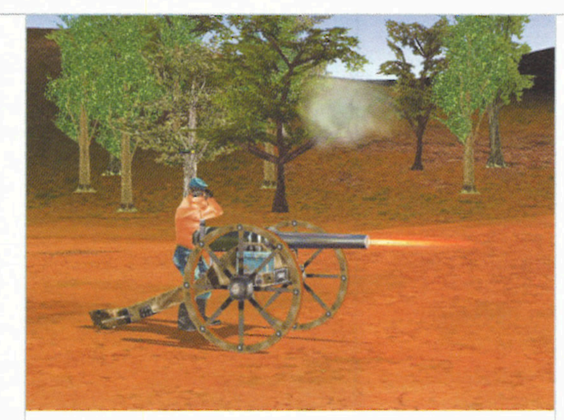
arbre technologique spécifique à chaque camp. Par exemple, si la cavalerie américaine peut se taper le luxe de faire des découvertes dans les armes à feu à répétition, les Indiens, eux, peuvent très bien faire des trouvailles en matière de danse de la pluie et autres arts magiques. Enfin, chaque force en présence possède des unités spéciales. Ces dernières explorent d'autant mieux le gameplay dans la mesure où leurs spécialisations offrent une multitude de tactiques différentes. Par exemple, les Apaches sont capables de « transformer » un de leurs éclaireurs en loup de façon à ce qu'il s'infiltre incognito dans les positions ennemies. Les Comanches ont des unités spéciales pour poser et repérer des pièges ; ou encore, les mineurs peuvent compter sur des régiments de prostituées qui foutent la pagaille lorsqu'elles se retrouvent derrière les lignes ennemies. On est donc franchement plus proche d'un ton à la Lucky Luke que d'un simulateur de massacre trop réaliste et chiant. Enfin, il est à noter qu'on ne se contentera pas de se mettre dessus avec ses voisins. Il faudra composer avec les forces en présence pour lutter contre des outlaws gérés par l'ordinateur (à la manière des pirates d'un Civilisation). De plus, certains scénarii imposeront quelques babioles amusantes ; pour meilleur exemple, l'un d'entre eux met en scène un train, et voit s'opposer des tribus locales à la compagnie des chemins de fer.

Affaire de famille

En dehors de ces aspects a priori sympathiques, force est de constater que Data Becker cherche à composer toute une gamme sur le même genre. Quand on regarde le jeu tourner, on ne peut penser qu'à Highland Warriors, dont la sortie est prévue incessamment sous peu. Cependant, les développeurs affirment que les moteurs exploités dans America II et Highland Warriors sont très différents. Les deux titres présentent toutefois des similitudes d'affichage et d'interface. Le moteur graphique d'America II affiche un grand nombre d'unités à l'écran, tous les angles de vues sont possibles dans les deux cas, et on peut zoomer excessivement sur ses troupes jusqu'à en voir les détail

Avant que cela ne tourne à la sauce Sam Peckinpah (rouge, la sauce).





Les unités de la cavalerie américaine seront les plus lourdement armées.

vestimentaires les plus fins. D'autre part, beaucoup d'éléments de décors semblent dynamiques... En fait, seul le terrain ne devrait pas être dynamique : tant qu'on pourra se servir d'explosif, tout sera potentiellement destructible.
En matière d'I.A., il semble aussi que les gens de Data Becker fournissent de l'huile de coude afin de proposer un jeu qui tienne la route. On devrait assister à des scènes intéressantes d'Indiens qui attaquent des convois en cercle, ou encore participer à des phases de jeu où des commandos de Comanches doivent récolter un maximum de scalps dans la plus grande discrétion possible. Comme quoi, l'histoire des États-Unis a beau être violente, on n'a pas fini d'en faire des jeux vidéo avec plein de possibilités dedans.

Pete **Boule**



Pour miner les efforts des unités adverses, rien ne vaut l'envoi d'une ou de plusieurs prostituées.

Mais où sont passés les petits STR d'antan ? Vous vous souvenez ? Ils étaient toujours sans prétention. On récoltait du Boulgrozium. On faisait des gros paquets d'unités qu'on s'envoyait dans la gueule. Il n'y a pas si longtemps encore, il en sortait au mois un par mois. Et puis... et puis... WarCraft III est sorti à son tour. Depuis, c'est comme les gros arbres : il fait tellement d'ombre que plus rien ne peut pousser autour. Qui s'est risqué sur ses plates-bandes depuis ? Age of Mythology et Command & Conquer Generals. Ben oui, 2 autres gros arbres. Oh mais... qu'est-ce que je vois là, tout en bas? Ooooh... comme c'est mignon et émouvant !... une petite pousse toute verte qui sort de terre...

Un bébé cactus !

Chapeau bas, donc, à Black Cactus, petit studio londonien qui a le courage de sortir Warrior Kings Battles dans cette conjoncture effrayante. Comment faire face à ces quelques jeux développés avec des moyens illimités et



Les designers ont décidé de ne pas abandonner les unités maritimes. Le prix à payer est qu'il n'y a pas d'unités aériennes.

GENRE
STR

ÉDITEUR
Empire Interactive

DÉVELOPPEUR
Black Cactus Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Mars 2003

WARRIOR KINGS : BATTLES

qui trustent le marché ? En remplaçant le temps et l'argent par des idées. Et des idées, il y en a un paquet dans Warrior Kings Battles. De premier abord, il apparaît pourtant comme un jeu de stratégie temps réel tout ce qu'il y a de plus classique. Le background est médiéval fantastique et l'on gère 3 types de ressources ; la nourriture, le bois et l'or. Pourtant les vraies trouvailles apparaissent vite : il n'y a pas de race, mais 3 cultures ; le Paganisme est un culte sauvage et anarchique. L'Impérialisme exalte le fanatisme religieux. Et la Renaissance favorise la technologie. À n'importe quel moment, vous pouvez décider de changer de culture en détruisant les bâtiments qui vous lient à votre précédente forme de société et



La part belle sera faite aux engins de siège, d'autant plus importants que les murs se construisent automatiquement à mesure que votre ville s'agrandit.

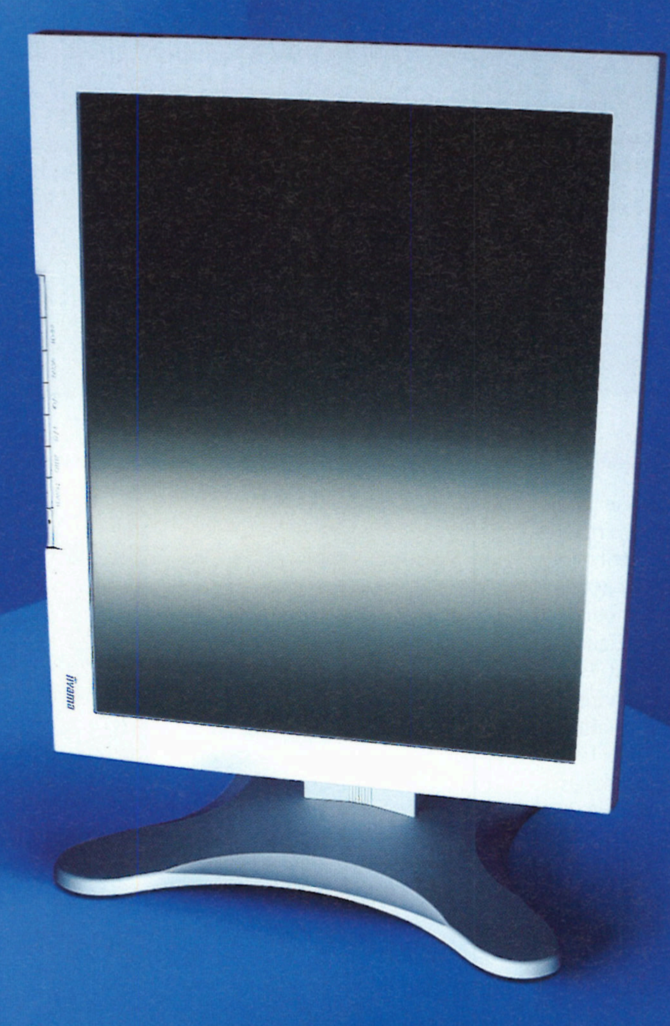
en construisant les bâtiments-clés de la nouvelle culture que vous désirez adopter. Il est donc possible de se retrouver avec des unités des 3 cultures simultanément, ce qui enrichit extraordinairement l'éventail stratégique. Autre exemple d'excellente idée, les païens peuvent transformer les mines d'or et les forêts en golems. Cela permet de constituer une solide armée simplement avec quelques arbres ou d'animer un gisement d'or ennemi, de le faire migrer jusqu'aux abords de votre village pour l'exploiter à votre tour. Le jeu fourmille d'idées comme celle-ci et les 70 unités différentes dont on peut prendre le contrôle sont originales et permettent de déployer une infinité de stratégies. Reste que la version bêta que j'ai sous les yeux est bien loin du niveau de finition auquel nous sommes maintenant habitués. Il y a quelques incohérences dans l'interface et le gameplay n'est pas encore parfaitement équilibré... autant de défauts dont souffrait déjà le premier Warrior Kings. Prions pour qu'ils en corrigent un maximum avant sa sortie. Courage les gars, c'est toujours la dernière ligne droite la plus dure, mais c'est aussi là que se fait la différence.

monsieur **pomme de terre**





Le Druide, unité unique des païens, capable de transformer les ressources en golems.



Votre entreprise manque de place,
rajoutez-y une touche d'art contemporain.
Gamme Pro LCD de IIYAMA*

ENTREZ DANS L'UNIVERS IIYAMA
www.iiyama.fr

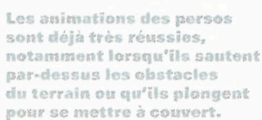
Si vous recherchez des moniteurs qui s'intègrent parfaitement dans tous les cadres de travail, aussi bien au bureau qu'à la maison, et si pour vous la qualité d'affichage, l'ergonomie, le respect des normes et surtout l'encombrement sont autant de critères de sélection, alors venez vite découvrir les tous derniers chefs d'œuvre d'IIYAMA. Vous allez voir qu'avec un spécialiste de l'affichage, on peut vraiment être gagnant sur tous les tableaux.

Pour connaître la liste des partenaires IIYAMA et avoir plus d'informations : Tél : 01 49 41 43 30 / Fax : 01 49 41 00 82. *existe aussi en noir.








Les animations des persos sont déjà très réussies, notamment lorsqu'ils sautent par-dessus les obstacles du terrain ou qu'ils plongent pour se mettre à couvert.



VIETCONG

GENRE
Shoot 3D

ÉDITEUR
Take Two Interactive

DÉVELOPPEUR
Pterodon

SORTIE PRÉVUE
Mars 2003

Au début des années 60, les Américains ont organisé un grand pique-nique dans les rizières du Viêt-nam. Afin d'être à l'aise, ils sont venus en treillis, en prenant soin d'emporter avec eux de la citronnelle, des M16 et des hélicos de combat pour se protéger des moustiques particulièrement féroces dans la région. Pour une raison qui, aujourd'hui encore, échappe aux historiens, ce qui devait être à l'origine une sympathique garden-party tourna à la boucherie, conduisant des milliers de jeunes Américains à venir se faire trouer la peau au fond d'un ornière boueuse dans la jungle, tandis que des tapis de bombes au napalm tombaient sur toutes les villes de la région, tuant femmes, enfants, vieillards, et même parfois des militaires. Étrangement, les Américains n'ont jamais trop insisté sur cette période historique dans les jeux vidéo, contrairement à la déferlante de jeux sur la Seconde Guerre mondiale qu'ils ont produits ces dernières années. Allez savoir pourquoi. Bref, Vietcong nous vient donc d'une bande de jeunes Tchèques, Pterodon, un studio de développement qui a des connexions avec Illusion Softworks, les créateurs de Hidden & Dangerous et Mafia. Ça fait tout de suite plus sérieux sur le CV.

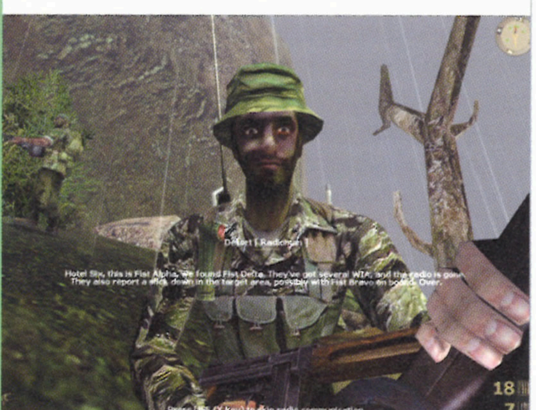
Booby traps

Vietcong sera un jeu de shoot à la première personne de facture très classique, pour ne pas dire banale : 4 armes à disposition (couteau, flingue, grenade et un « gros gun » au choix), possibilité de s'accroupir, de se pencher à droite et à gauche, de ramper entre les fougères, le tout agrémenté d'une gestion des dégâts plutôt tolérante (comptez 2 bonnes rafales de kalachnikov pour vous écrouler au sol). Les missions ne se feront jamais en solitaire, on pourra avoir jusqu'à 5 potes en patrouille, chacun ayant sa spécialité. Il y aura le radio, le toubib, le mitrailleur, l'ingénieur en explosif et l'éclaireur. Ce dernier, un petit gars du coin, sera vital, car c'est lui qui ouvrira la marche dans la jungle. Tel un chien de chasse venant de lever un perdreau dans les hautes herbes, l'éclaireur se mettra à l'arrêt dès qu'il aura repéré un piège, les fameux « booby trap » que plaçaient un peu partout ces grands farceurs de Vietcongs. Sans lui, on aura peu de chance de terminer la mission avec une paire de jambes complète. Notez que contrairement à Hidden & Dangerous, on ne pourra pas contrôler directement ces camarades de rando, on se contentera de leur donner des ordres du genre « Couvrez-moi » ou « Dispersez-vous ». Selon l'ambiance, on pourra les mettre en mode Agressif (ils tireront sur tout ce qui bouge) ou Furtif, afin de les positionner silencieusement devant l'ennemi pour entamer le combat en ayant l'avantage.


Beaucoup de missions commenceront à bord d'un hélico qui déposera l'équipe sur le champ de bataille. Parfois, on pourra même s'amuser avec la mitrailleuse lourde montée à bord.

Combats entre les rondins

Les combats justement, parlons-en. Vous voyez Soldier of Fortune II ? Bah ça ne ressemblera pas du tout à ça. Vous voyez Rogue Spear ? Non


Le radio permettra d'envoyer des messages au Q.G. pendant la mission pour faire avancer le scénario.



On pourra embarquer l'arsenal classique du shooter guerrier : M16, fusil de snipe ou encore lance-grenades. Si ça ne suffit pas, on pourra toujours récupérer de nouveaux flingues et des munitions sur les cadavres des Vietcongs.

plus, ce ne sera pas comme ça. Vietcong proposera un gameplay différent, finalement assez proche de l'enfer que devaient vivre les soldats dans cette guerre. La progression au milieu de la jungle se fera généralement au pas, en surveillant chaque bosquet qui semble un peu suspect. Dès que 2 groupes de belligérants se croiseront, ce sera tous aux abris. En général, on se protégera derrière un tronc d'arbre déraciné ou un rocher. Accroupi, on pourra lever l'arme juste au-dessus de l'obstacle pour tirer grâce à la touche qui permet d'épauler l'arme. De temps en temps, on verra une tête de Vietcong apparaître au-dessus d'un rondin, et il faudra shooter à toute vitesse avant qu'il ne revienne à couvert. Les cartons du genre « Je surprends 25 ennemis en file indienne qui marche tranquillement à découvert », il ne faudra pas trop y compter. Même si, comme nous l'avons signalé plus haut, la gestion des dommages n'est pas aussi sévère qu'un Rogue Spear, il ne faudra pas non plus espérer se ruer au milieu des Nord-Coréens, arme au poing, en dégommant tout le monde. Il faudra plutôt rester tranquillement à couvert et balayer le paysage en guettant le moindre mouvement, l'œil rivé sur le viseur du M16. Les plus téméraires pourront tenter de manœuvrer sur les flancs, de demander un tir de couverture pour approcher les ennemis et les surprendre derrière leur planque, mais ils auront intérêt à garder la touche de sauvegarde rapide à portée de petit doigt.

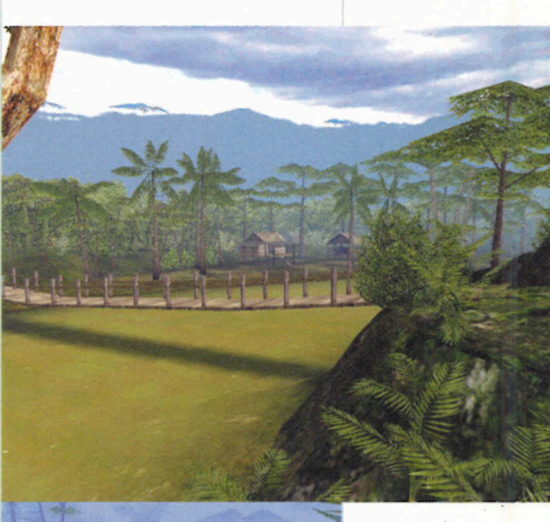
En combat, on pourra utiliser une vue depuis le viseur de l'arme, avec un léger zoom pour shooter plus précisément.



Le coup du bananier qui bloque

J'avoue avoir manqué, à mon grand regret, la guerre du Viêt-nam. J'ai loupé le bus pour aller à la caserne, à quelques minutes près, c'est ballot. Et puis je n'étais même pas né, ça compliquait plein de trucs au niveau administratif. Malgré cela, avec toutes les productions américaines que je me suis envoyé depuis ces 20 dernières années (« Full Metal Jacket », « Platoon », « Apocalypse Now »...), je pense avoir une bonne idée de l'ambiance qui devait y régner, et celle de Vietcong semble conforme. Au niveau visuel, un gros effort a été fait pour retranscrire la jungle vietnamienne dans laquelle se déroulera la majorité des missions. Les développeurs ont même consulté des spécialistes en botanique pour être certains d'afficher le bon type de fougère, la bonne couleur de liane, le bon diamètre de tronc. Le résultat promet d'être unique, avec des décors extrêmement complexes qui ne ressemblent vraiment à rien de ce qu'on a déjà vu. Le moteur propriétaire de Pterodon a, de plus, l'air tout à fait au point, cette bêta-version tournait impeccablement. Toute la partie sonore a elle aussi été très travaillée, que ce soit pour le bruit de fond (peu de musique, on écoutera surtout la stridulation des insectes de la jungle et le bruissement de feuille) que lors des combats où les hommes hurleront, insultant les ennemis dans un langage coloré plein de « assholes » et de « gooks » tandis que les crépitements des armes viendront fissurer la membrane de vos enceintes. Il reste juste un point d'interrogation au niveau technique, c'est l'I.A. des coéquipiers, un facteur plutôt important vu que toutes les missions se déroulent en groupe. Nous avons eu droit au fameux sketch de l'éclaireur bloqué par une feuille géante de bananier sauvage, ça faisait désordre. Mais si tout rentre dans l'ordre sur la version finale, alors Pterodon tient sûrement là un des meilleurs shoots de cette année, avec un gameplay intense, stressant, et une réalisation qui devrait être impressionnante.







Le système d'ordres sera simple mais efficace.





Et depuis quand une drag-queen n'a-t-elle pas le droit de se faire plaisir ?

On en sait un peu plus sur Runaway, le jeu d'aventure espagnol qui, paraît-il, fait un carton outre-Rhin et de l'autre côté des Pyrénées. Premières impressions juste avant la sortie du bidule. D'ailleurs, on est presque tenté de dire « bidule-idiot ». Non pas que ça se présente comme mauvais, loin s'en faut, mais surtout parce que le ton décalé mérite bien un qualificatif sorti tout droit d'une B.D. de Franquin. Runaway fait partie de ces jeux d'aventure qui ont la « prétention » d'éviter de se prendre au sérieux. L'idée est de faire vivre au joueur une aventure faite de non-sens, d'illogismes, de bêtises, et autres idioties plus ou moins répertoriables. Le principal, c'est de faire marrer le public en le mettant dans des situations connes...

Têtes de cons

Runaway nous propose de partager les aventures de Brian, un jeune étudiant crétin sur les bords, qui se trouve pris dans une embrouille avec des représentants

Les décors sont particulièrement soignés.



RUNAWAY

GENRE
Aventure

ÉDITEUR
Focus Interactive

DÉVELOPPEUR
Pendulo Studio

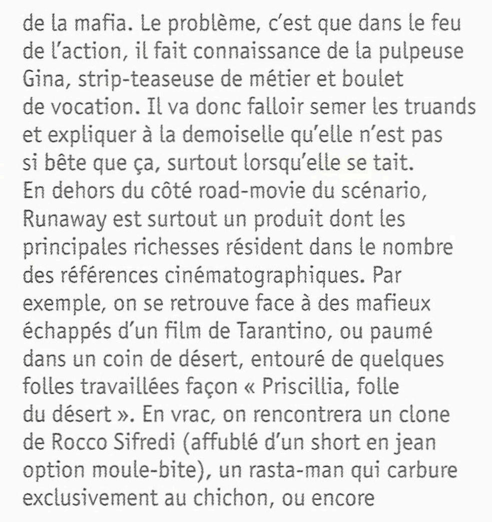
SORTIE PRÉVUE
Fin Avril 2003



Notez ce que permet de faire graphiquement le cell-shading.



de la mafia. Le problème, c'est que dans le feu de l'action, il fait connaissance de la pulpeuse Gina, strip-teaseuse de métier et boulet de vocation. Il va donc falloir semer les truands et expliquer à la demoiselle qu'elle n'est pas si bête que ça, surtout lorsqu'elle se tait. En dehors du côté road-movie du scénario, Runaway est surtout un produit dont les principales richesses résident dans le nombre des références cinématographiques. Par exemple, on se retrouve face à des mafieux échappés d'un film de Tarantino, ou paumé dans un coin de désert, entouré de quelques folles travaillées façon « Priscillia, folle du désert ». En vrac, on rencontrera un clone de Rocco Sifredi (affublé d'un short en jean option moule-bite), un rasta-man qui carbure exclusivement au chichon, ou encore une conservatrice de musée accro à la clope. Que des gens de bonne moralité, en somme ! C'est Sarkozy qui va être content...







Fausse 2D

L'une des autres originalités du jeu réside dans son moteur. À première vue, ça paraît être de la 2D pure et simple avec des animations style cartoon, mais il n'en est rien. Les personnages sont vraiment des modèles 3D, et tout cet ensemble a été créé en cell-shading. L'animation est fluide, et on dispose d'un rendu final très proche des dessins animés « classiques » ; exactement comme ceux qui ont conditionné notre tendre enfance, lorsqu'on regardait Bambi fumer de l'herbe, ou Peter Pan se transformer en drag-queen. Les décors sont tous très soignés, et on est plutôt gâté côté détails. Quant au graphisme, on aime ou pas, mais le style est plutôt bien exploité. D'une manière générale, l'immersion graphique est soignée. Cependant, là où l'on attendra vraiment le jeu au tournant, c'est sur le doublage des voix (avec, on l'espère, des VRAIS acteurs derrière). Ce dernier point est primordial dans ce genre de jeu (surtout depuis des réussites comme the Curse of Monkey Island). Pour le moment, les musiques sont sympas...

Pete **Boule**

Il y a eu le film de Ridley Scott, « La chute du Faucon Noir » et maintenant il y a un shoot. À une époque où l'actualité tourne en boucle sur fond de bruits de bottes, il est bon de rappeler un peu l'histoire. La bataille de Modagishu en 1993 est l'une des plus grosses branlées prise par les troupes américaines depuis le Vietnam. Pas de chance pour les Delta Force qui avaient déjà bien dégusté pour l'affaire des otages en Iran en 1978. Bref de bref, on n'est pas dans Courrier International ou le Monde Diplomatique ; c'était juste pour vous situer l'affaire.Delta Force Black Hawk Down, c'est aussi le retour sur le devant de la scène des développeurs de Novalogic. Vous vous souvenez, les créateurs du moteur Voxel. La qualité des jeux Novalogic avait pas mal dégringolé ces derniers temps, avec des daubes comme Delta Force : Land Warrior.



DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

GENRE
Shoot militaire

ÉDITEUR
Novalogic

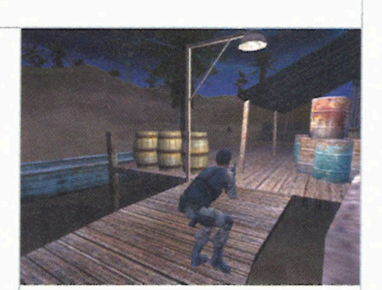
DÉVELOPPEUR
Novalogic

SORTIE PRÉVUE
Avril 2003



Avec Black Hawk Down, ils semblent avoir repris du poil de la bête. BHD est davantage un shoot à la première personne qu'une simulation rigoureuse comme Opération Flashpoint. Vous démarrez le jeu en tant que soldat de la 10e division, avant de passer membre des Task Force Ranger, puis de disputer les dernières opérations comme opérateur Delta Force. Vous vous retrouverez donc en plein cœur de la bataille de Mogadishu, tout en effectuant des missions diverses : défense d'une zone, élimination de VIP ennemis, capture d'installations, etc. Les cartes de BHD sont vraiment gigantesques. J'en veux pour preuve la mission « nom de code : Sweet Irene », où l'on survole en hélicoptère toute la zone entre la base ricaine et le marché de Mogadishu. Les cartes ne sont pas aussi peuplées que ça, mais largement de quoi tenir en haleine les excités de la gâchette. Côté armement, on retrouve tout l'arsenal historiquement valable. Cela va des flingues aux équipements antitank, en passant par différents types de grenades, des charges d'explosifs ou des mines. Il y aura 3 types de fusils d'assaut, des fusils de snipe et les fameux hélicos dont on parlait plus haut : Little Birds et Black Hawks. En revanche, même si on rencontre pas mal de véhicules sur le terrain, il ne sera pas possible de les piloter dans le jeu. Côté technologie 3D, Novalogic utilise son moteur C4, qui s'avère être une version modifiée de celui de Comanche 4 – d'où le nom sûrement. Sur cette version bêta, le résultat était plutôt convaincant, avec des décors s'affichant à grande distance, des paysages fourmillant de petits détails et une ambiance sonore 3D très réaliste. À la différence des précédents Delta Force, les armes sont dorénavant rendues en 3D, ce qui est beaucoup mieux que les infâmes bitmap d'antan. En revanche, le bestiau a l'air plutôt gourmand, et risque de demander une configuration musclée pour enclencher les options au maximum et la très haute résolution. Enfin, avant de vérifier tout ça lors du test, Novalogic annonce le support d'un mode multijoueur à 32.

iansolo







Warrior Kings
Battles™

" L'IA la plus performante jamais vu dans un RTS "
PC Gamer

Le jeu de Stratégie Temps Réel de référence a enfin sa suite ...

- 70 seigneurs de guerre à vaincre
- Système d'Intelligence Artificielle entièrement remanié
- Mode Escarmouche (Skirmish mode solo ou multijoueurs)
- Mode Valhalla (Mode Guerre Totale solo ou multijoueurs)
- Mode Campagne (solo): 22 campagnes rejouables
- Plus de 70 unités de combat (éléphants de guerre, catapultes, archidruides, golems, etc...), contrôle optimisé des formations, gestion des ressources et des unités simplifiée, jeu entièrement en 3D
- Warrior Kings Battles fonctionne en stand alone (jeu complet)





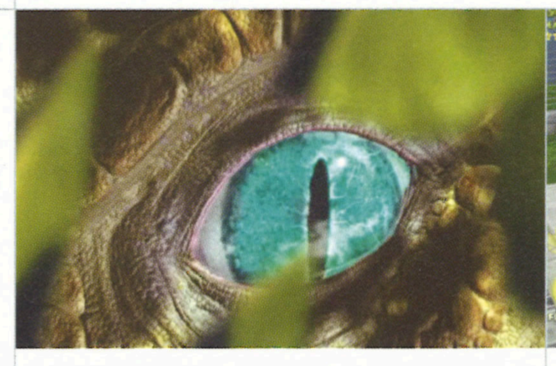


Bientôt disponible
Préparez-vous à conquérir sur
www.warriorkingsbattles.com











JURASSIC PARK OPERATION GENESIS

GENRE
Gestion

ÉDITEUR
Universal Interactive Studio

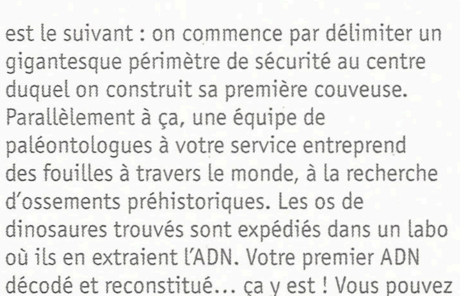
DÉVELOPPEUR
Blue Tongue

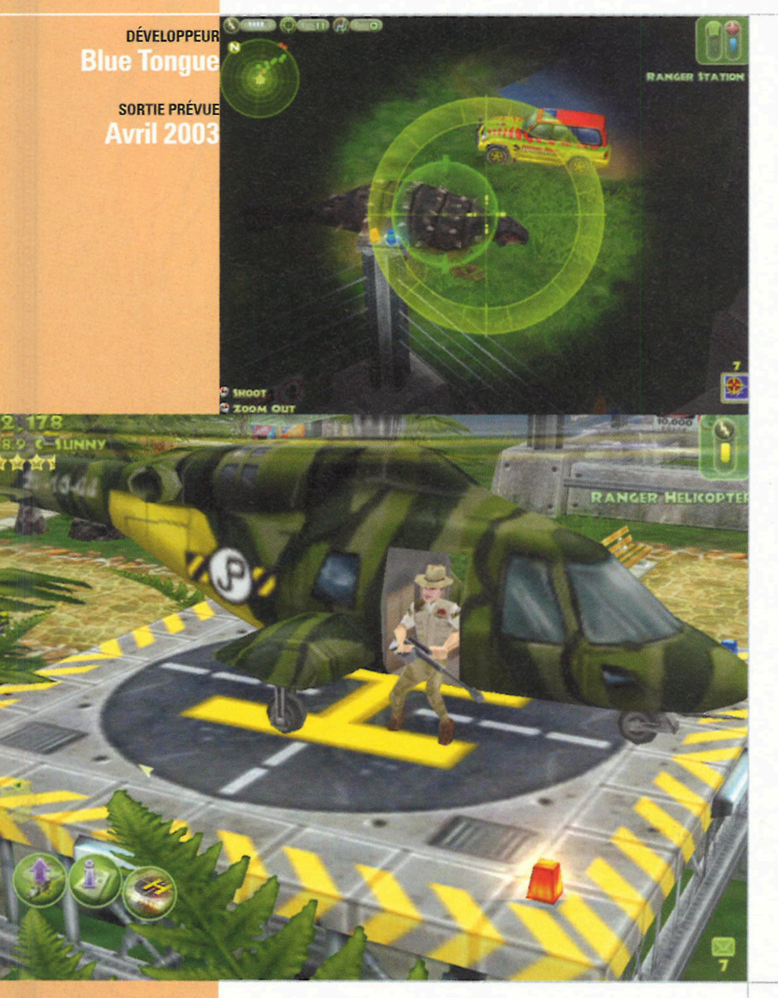
SORTIE PRÉVUE
Avril 2003

Quelqu'un se souvient-il de l'adaptation en jeu vidéo de « Starship Troopers » ? C'était du sacrément bon boulot et un jeu très original ! Après un peu plus de 2 ans de silence, les développeurs de Blue Tongue font reparler d'eux avec Jurassic Park Operation Genesis, nouvelle exploitation d'une licence de film. Mais leur nouveau jeu était parti pour me laisser complètement indifférent : du management de parc d'attraction. Beuh...

J'veux pas devenir vendeur de ballons !

C'est donc assez désabusé que j'ai installé la démo, en grommelant : « Super... je vais poser des poubelles et des boutiques de souvenirs... » Et pourtant, dès la cinématique d'intro, une petite excitation a commencé à monter en moi car j'avais complètement zappé l'aspect dinosaure du jeu. Le principe du jeu est le suivant : on commence par délimiter un gigantesque périmètre de sécurité au centre duquel on construit sa première couveuse. Parallèlement à ça, une équipe de paléontologues à votre service entreprend des fouilles à travers le monde, à la recherche d'ossements préhistoriques. Les os de dinosaures trouvés sont expédiés dans un labo où ils en extraient l'ADN. Votre premier ADN décodé et reconstitué... ça y est ! Vous pouvez synthétiser votre premier bébé dinosaure. Le parc ouvre ses portes et le public commence alors à affluer en hélicoptère, à s'extasier devant les grosses bébêtes et à se goinfrer de hamburgers : les vrais ennuis commencent. Car d'un côté le conseil d'administration vous harcèle dès que vous devenez moins rentable, de l'autre les dépenses deviennent exponentielles. En plus, ce satané public se lasse vite et en veut toujours plus. Il faut donc rechercher de nouvelles attractions qui vont du survol en dirigeable au safari en jeep, introduire de nouveaux dinosaures toujours plus gros et terrifiants. À côté de ça, il faut également créer de toute pièce un écosystème, ériger des montagnes, creuser des lacs, trouver l'équilibre entre herbivores, prédateurs et super prédateurs... tout en assurant une sécurité maximum.





C'est génial de vendre des ballons

Ces premières heures de jeu ont balayé mes mauvais a priori : je suis resté captivé. Le graphisme est pourtant plutôt « old school », l'interface laisse à désirer mais l'intérêt est indéniablement au rendez-vous. Reste à savoir combien de temps Jurassic Park Operation Genesis sera capable d'être distrayant ? Jusqu'à quel point le jeu se renouvelle ? Le test tranchera.

monsieur **pomme de terre**



Impossible de parler d'un jeu pareil sans passer un coucou à mon vieux pote Croc. Ce cinglé vit en symbiose avec une centaine de reptiles, un chat, deux enfants et une femme. Allez savoir qui va finir par bouffer qui.



Un mode Mission est également proposé : la première est un safari photos des plus exotiques.



La présentation de cette extension fut animée par Bill Roper en personne (interviewé à la fin de ce dossier) et Rob Pardo, Senior Designer sur Reign of Chaos et Lead Designer de The Frozen Throne. C'est en rencontrant ces créateurs que l'on comprend mieux d'où viennent l'intérêt et la profondeur de leurs jeux. À chaque personnage et à chaque décor est apporté un historique qui leur est propre ainsi que tous les éléments scéniques pouvant en découler. Pas question de bâcler quoi que ce soit, même au risque de retarder la date de sortie ; la qualité et le plaisir priment à leurs yeux et loin d'eux l'idée de faire comme certains éditeurs qui sortent dans le commerce des versions non achevées, puis qui se justifient gaiement à grands coups de patches de plusieurs dizaines de mégas. Enfin bref, si vous avez pris plaisir à arpenter les vastes contrées hostiles de WarCraft III de longues heures durant, vous saurez déjà à quoi vous attendre.

The Frozen Throne

WarCraft III
The Frozen Throne



WarCraft III

Avec WarCraft, StarCraft et Diablo, Blizzard a développé 3 titres phare de la scène vidéoludique internationale. Ses réalisations se concentrent essentiellement sur des univers fantastiques, futuristes ou fantasy. En attendant World of WarCraft, voire un futur Diablo 3, nous nous sommes rendus à Los Angeles, au sein même des studios, pour découvrir la suite de Reign of Chaos. Accueillis dans des bureaux tout neufs du côté d'Irvine, au sud de la Californie, nous avons assisté à la présentation exclusive du premier add-on officiel de WarCraft III : The Frozen Throne. Si vous êtes sage, vous devriez avoir la possibilité de pratiquer la bête dès le mois de juillet prochain. Nous vous proposons en prime une interview de Bill Roper, l'un des principaux dirigeants de Blizzard, qui nous en dira plus sur la compagnie et les prochains titres en préparation.

par Olivier Perrot

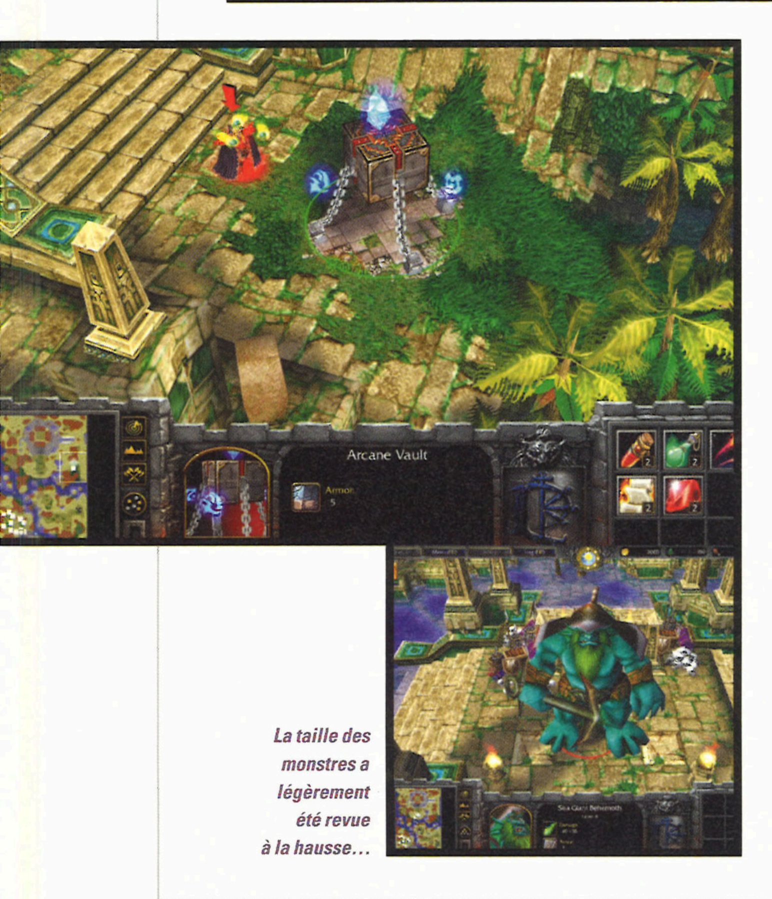
Genre : RTS **Éditeur :** Vivendi Universal Game **Développeur :** Blizzard **Sortie prévue :** Été 2003

The Frozen Throne constitue la suite directe de WarCraft III. Après le parcours de vastes terres dévastées, l'anéantissement du démon majeur Archimonde et de ses Légions Ardentes tombant du ciel, la réduction au silence de Ner'zuhl, le roi Liche, en l'emprisonnant au fin fond du glacier d'Icecrown, des jours quelque peu meilleurs se sont enfin répandus à travers le monde d'Azeroth. Néanmoins, un calme si paisible ne peut jamais durer bien longtemps, le mal reste profondément enfoui dans le cœur des hommes et les quêtes de pouvoir et de vengeance ne tardent pas à refaire surface. Dans les quelques mois qui suivent la bataille du Mont Hyjal, une ombre maléfique commence à s'étendre de nouveau sur la terre d'Azeroth. L'âme du vieux sorcier continue d'errer à la recherche d'une enveloppe charnelle afin de s'échapper du royaume des ombres et revenir semer la désolation dans le monde des mortels. Assoiffé par le désir de conquête, vous découvrirez bien vite que le sombre paladin noir Arthas ainsi que d'autres vils protagonistes aspirent eux aussi à davantage de pouvoir. Bon, jusque-là, ça peut faire un peu déjà-vu, mais c'est efficace.



Remarquez que le niveau de détail des personnages et des monstres est toujours aussi soigné.





La taille des monstres a légèrement été revue à la hausse…

Une histoire classique mais efficace

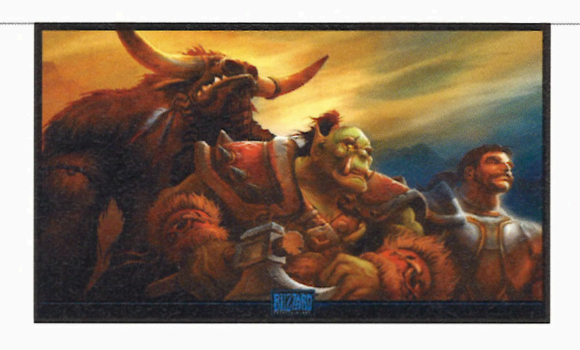
Dans cette nouvelle aventure, on constatera une plus grande importance des héros. Ceux que vous incarnerez possèdent des sorts magiques offensifs impressionnants et, généralement, plus de compétences. Illidan, ce personnage mystérieux, avide de pouvoir, transformé en démon à la fin de Reign of Chaos à l'aide d'une relique maudite, est un Haut Elfe renégat qui a volontairement trahi les siens, dicté par on ne sait quel sombre destin. Tout comme Arthas, il va se mettre en quête du glacier maudit et des mystérieux pouvoirs qu'il renferme. À nouveau en proie à un devenir sinistre, les Hommes et les Elfes devront une fois de plus s'allier pour défendre leur monde. Arthas, Illidan et même Tyrande, la prêtresse elfe, auront de nouveau une place déterminante dans la partie. Ils constituent chacun un élément-clé dans le pacte qui unira les Elfes et les Hommes. Du côté des Morts-Vivants, l'un des héros n'est autre qu'un Scarabée géant réveillé lui aussi par cette soif de pouvoir grandissante. Une quatrième campagne tourne autour des Orcs, mais elle restera indépendante de la trame principale. Chaque quête sera étayée des phases non jouables classiques en 3D temps réel et, réjouissez-vous, on découvrira une série de nouvelles cinématiques propres à chaque scénario. Une chose est sûre, les amateurs de 3D pré-calculée et d'effets spéciaux trouveront de quoi régaler leurs yeux. Pas de dépaysement, donc. Pour les habitués, le principe du jeu reste grosso modo le même, mais on constatera néanmoins de légers changements. Bill nous explique à quel point les retours et critiques des joueurs sont importants à leurs yeux. Ainsi, il semblerait qu'une forte proportion penche davantage pour l'action que pour la stratégie pure et dure. On vous annonce donc la couleur ; si vous êtes mordu de stratégie ou de grandes batailles épiques, avec des assauts de plusieurs centaines de pièces d'infanterie, de cavaleries accompagnées d'autres armes de guerre massives, vous risquez d'être déçu. Tournez-vous définitivement vers Age of Mythology ou d'autres titres de cet acabit.

À l'écoute des joueurs

Pour Frozen Throne, on nous promet des niveaux mieux pensés, plus complexes. Les développeurs sont formels, il sera beaucoup plus facile de faire progresser vos unités en niveau. Il s'avérera également plus orienté vers le joueur désireux de se constituer des équipes puissantes et robustes. Dans cet esprit, les pouvoirs des héros sont renforcés ; vous pourrez plus que jamais parcourir la terre d'Azeroth à la recherche de puissantes reliques et autres talismans, potions ou parchemins magiques. La puissance des sorts a été revue à la hausse et chaque héros possède 3 ou 4 sorts, au lieu d'un ou 2 dans les précédentes missions. Voici un aperçu de ce qui vous attend : Illidan pourra lancer un sort capable de transformer une unité à court de vitalité en puissant démon apte à de tenir tête à vos ennemis. Malace Shade, l'une des héroïnes elfes, possède un sort de téléportation : celui-ci permet d'accéder à des zones normalement infranchissables et constitue un excellent atout pour effectuer des diversions pendant un combat. Le héros des morts-vivants, le Scarabée géant Horus'Aman, possède quant à lui un sort idéal pour préparer des embuscades. Il est capable d'attirer un groupe hostile à un endroit bien précis et possède une habilité proche de celles des gargouilles, permettant de se ranger dans un solide cocon pour se régénérer et se protéger. Cette panoplie non exhaustive de nouveaux sortilèges offrira aux joueurs chevronnés de nouvelles stratégies ingénieuses et originales. Vous pouvez maintenant louer les services de nouveaux héros mercenaires, grâce à l'apparition d'un bâtiment : la taverne. Il s'agit en fait de recruter des héros d'alignement neutres, pouvant servir à n'importe quel joueur en présence, que ce soit en réseau ou en solo. Cet élément constituera un atout stratégique lors de certaines campagnes où il fait bon louer les services d'un vaillant guerrier ou d'un obscur magicien. Les hordes de monstres s'avèrent plus garnies que par le passé. Fini les groupes de 2 ou 3 créatures égarées dans un cul-de-sac de forêt elfique, elles devraient être bien plus coriaces qu'avant. Bien sûr, de nouvelles créatures font leur apparition telles que les Gobelins Marins, sorte de mutants à mi-chemin entre le géant et le requin, ou bien encore les gigantesques tortues armées de carapaces-forteresses dressées de pics venimeux. Tous ces nouveaux venus sont globalement d'une taille plus importante. Ainsi, vous aurez probablement l'occasion de croiser d'affreuses bestioles tel qu'un Géant des Montagnes, occupant près de la moitié de l'écran de jeu. En parallèle, on nous promet une Intelligence Artificielle plus aboutie et poussée qu'auparavant, tant pour les membres de votre troupe que pour les adversaires que vous rencontrerez.

De puissants sorts font leur apparition avec les nouveaux héros.





Nouveautés diverses et variées

Pour ce qui est des nouvelles constructions, on note l'apparition du bâtiment correspondant au magasin d'objets enchantés que vous pourrez maintenant édifier aux côtés de vos constructions habituelles ; idéal lorsque vos héros ont besoin de faire le plein d'artefacts avant de partir batailler sur le front ennemi, sans avoir à fouiller le niveau à la recherche d'un éventuel magasin. Selon les races, certaines unités ont fait leur apparition, alors que d'autres ont été remplacées par de nouvelles. Pour les Humains, par exemple, les Magiciens se transforment en Désenchanteurs (Spell Breaker). Chez les Morts-Vivants, les Araignées gagnent la faculté de s'enterrer en attendant qu'un ennemi passe à proximité pour mieux le surprendre ; cet attribut rappelle certaines unités zerg déjà présentes dans StarCraft. On parlera également des Dragons chevauchés par des Archers pour les Humains, des Albatros capables de détecter les ennemis ou différentes classes de Scarabées pour les Morts-Vivants. En revanche, aucune nouvelle race n'est annoncée, au grand dam de beaucoup. Dans The Frozen Throne, les maps sont dans l'ensemble plus grandes et mieux exploitées que la première série de missions, souvent trop didactique au début. Ici, pas de quartiers, place aux joueurs expérimentés et à l'action. L'ajout de 3 nouveaux types de terrains constitue un plus agréable, permettant de varier l'ambiance et le thème des scénarii. Ainsi, vous aurez plaisir à voyager au cœur de ruines d'inspiration maya, d'îles au fin sable blanc et de lugubres donjons sur-aménagés. Très appréciée par les amateurs de WarCraft II, cette dimension est davantage portée sur l'exploration et la résolution de missions, et certains de ses niveaux raviront sans aucun doute les nostalgiques des précédents volets. Avec l'apparition de ces nouveaux décors, les développeurs en ont profité pour augmenter la profondeur des reliefs grâce à l'ajout de zones creusées dans le sol et d'éléments de décor plus élevés en altitude. Enfin, le jeu en réseau n'est pas oublié, loin s'en faut. Au total, une trentaine de maps inédites sont prévues, mais leur nombre exact n'était pas encore fixé au moment de notre visite. Du côté de l'éditeur de niveaux, on ne sera plus limité à la création de simples terrains : vous pourrez désormais concevoir vos propres scénarii et campagnes ! Scénarii que vous partagerez avec d'autres joueurs sur la toile. On nous promet aussi de nouveaux modes de jeu via le serveur Battle.net, mais aucune information précise n'a été divulguée à ce sujet. Pour finir, chaque partie sauvée sera désormais accompagnée d'une capture d'écran, facilitant grandement la gestion des sauvegardes. ■ □ □

Pour suivre les informations relatives à l'actualité des mondes de Blizzard, une seule adresse : www.blizzard.fr

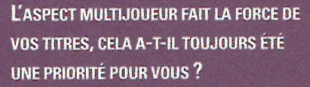




Interview de Bill Roper

JOYSTICK : BILL, PENSEZ-VOUS QUE LES SÉQUENCES CINÉMATIQUES PONCTUANT L'ACTION SOIENT UN ÉLÉMENT IMPORTANT DU SUCCÈS ?
Bill Roper : Les séquences cinématiques que l'on crée pour accompagner nos produits complètent les scénarii de nos univers. Elles aident à guider le fil de l'histoire, à fournir une vision épique dans les endroits-clés. Mais elles agissent aussi comme une récompense fantastique et très stimulante pour les joueurs, lorsqu'ils atteignent les principales étapes du jeu.

LA 3D ÉTANT AUJOURD'HUI INCONTOURNABLE, POUVEZ-VOUS NOUS PARLER DES LOGICIELS UTILISÉS POUR LE DÉVELOPPEMENT DES JEUX CHEZ BLIZZARD ?
Nous utilisons une combinaison de produits disponibles sur le marché ainsi que quelques logiciels et outils développés en interne. La majorité de nos modélisations et animations est réalisée avec l'aide de Maya et 3D Studio Max. Photoshop et Illustrator jouent des rôles-clés dans la création des textures de nos personnages. À côté de tous ces programmes, nous utilisons certains plug-in particuliers, des outils d'animation dédiés, des scripts d'éclairage propriétaires, mais aussi plusieurs outils de rendu spécifiques pour donner vie à l'ensemble. Les sons et la musique sont enregistrés et masterisés avec des programmes relativement connus tels que Sound Forge et Giga Studio. Les séquences cinématiques finales sont ensuite assemblées avec After Effects, Debabelizer, un convertisseur de MP3 et ainsi de suite. Tout cela est ensuite affiché dans le jeu grâce à un lecteur de DivX intégré au jeu.



L'ASPECT MULTIJOUEUR FAIT LA FORCE DE VOS TITRES, CELA A-T-IL TOUJOURS ÉTÉ UNE PRIORITÉ POUR VOUS ?
L'aspect multijoueur a toujours été l'un des points très importants de nos jeux, même quand nous développions des titres pour la SNES dans le début des années 90. La dynamique et la durée de vie des jeux ont augmenté dans une proportion incroyable en quelques années. C'est très important d'offrir un mode de jeu permettant de ne pas jouer uniquement contre l'ordinateur, mais contre d'autres personnes réelles. D'un point de vue purement mécanique, cela permet d'introduire de nouvelles tactiques et stratégies de jeu. Une multitude de possibilités et de combinaisons peuvent être découvertes, grâce à l'éditeur de maps ou par les joueurs eux-mêmes. Quand ils peuvent non seulement communiquer, mais aussi interagir ensemble de manière coopérative ou compétitive, des communautés se créent, se réunissent et font ainsi évoluer le jeu d'une manière que même les créateurs n'auraient jamais imaginée.

POURQUOI SE CONCENTRER EXCLUSIVEMENT SUR LES UNIVERS FANTASY ET SF ?
Alors que nous avons énormément d'idées concernant la création de nouveaux mondes, le fait de maintenir et d'agrandir des univers distincts de manière attentionnée est une tâche extrêmement difficile à accomplir. Nos designers de mondes et d'histoires fournissent des efforts considérables dans la production de vastes univers capables d'assumer n'importe quels supports dérivés : jeux, livres, films et plus encore... La clé, pour le joueur plongé dans une histoire, c'est que ce monde doit être crédible. Il doit être complet et construit intelligemment, avec des raisons claires, des priorités et une véritable histoire. Si les Orcs et les Humains sont ennemis, il faut qu'il y ait des raisons à cela. Si un artefact ancien est puissant, et convoité par le personnage joueur, il doit de même y avoir une raison claire. En passant du temps à élaborer des mondes complets, nous permettons ainsi au joueur de s'intégrer plus facilement à ces mondes.

LES JOUEURS SE POSENT BEAUCOUP DE QUESTIONS QUANT À WORLD OF WARCRAFT. POUVEZ-VOUS NOUS EN TOUCHER QUELQUES MOTS ?
World of WarCraft est un MMORPG. L'un des points qui nous est cher, c'est que les joueurs aient toujours quelque chose à faire. Nous ne voulons pas de personnes qui, une fois lancées dans le jeu, se demandent ce qu'elles font là. On doit leur fournir autant de directions à suivre que possible. L'intégration d'éléments dans l'interface comme une mini-carte et un historique de quête très détaillé font partie des différents moyens dont on dispose pour aider les joueurs à rester concentrés sur l'histoire. De plus, le look de World of WarCraft rappelle, dans les grandes lignes, nos titres de stratégie. Une attention toute particulière se porte sur le son et l'animation, pour donner vie à chaque élément du monde ; et, ainsi, faire de l'aventure à travers les régions d'Azeroth une expérience exceptionnelle.

POUVEZ-VOUS NOUS EN DIRE PLUS SUR SON MODE DE JEU ET SON GAMEPLAY ?
Bien que la mécanique de jeu repose principalement sur le développement et la progression du personnage, cela est rendu possible grâce à la présence d'un arrière-plan riche. Que ce soit un petit village, une base militaire ou un grand centre commercial, les lieux dans World of WarCraft sont peuplés de groupes d'individus, chacun avec leurs propres intérêts et leurs propres projets. Les personnages non joueurs dans une ville ont souvent des relations, amicales ou pas, avec les personnages non joueurs d'autres villes. Certaines tâches sont insignifiantes comparées à d'autres, qui peuvent être d'épiques entreprises. Il faut de l'action, des monstres qui meurent et, plus important, une communauté à développer.

UN TROP GRAND NOMBRE DE NOUVEAUTÉS NE RISQUE-T-IL PAS DE DÉCEVOIR LES PURISTES ?
Nous faisons des efforts pour créer une bonne balance entre le déjà-vu et les nouveautés afin que World of WarCraft attire

non seulement les joueurs habituels de MMORPG, mais aussi des joueurs plus novices. Même le plus invétéré des puristes réclame systématiquement de nouvelles expériences.

On note l'apparition de la race de Taureau (Tauren), pourquoi ce choix particulier ?
Chaque race jouable doit apporter quelque chose d'unique. Les Tauren étaient une des races favorites chez les joueurs dès le début de WarCraft III. Leur intégration dans World of WarCraft demande donc une grande attention. Ils sont visuellement plus captivants et amènent toutes sortes de possibilités et de capacités bien distinctes. De plus, qui ne voudrait pas d'un énorme colosse armé jusqu'aux dents à faire entrer dans la bataille ?


Les aventures du monde de WarCraft sont loin d'être terminées.

Les Elfes et les Morts-Vivants disparaissent-ils complètement ?
Comme l'histoire de World of WarCraft se passe quelque 4 ans plus tard après la conclusion de WarCraft III, nous allons voir émerger beaucoup de races d'importance mineure dans le précédent volet. Leur importance et les différentes parties de l'histoire risquent de beaucoup évoluer, mais nous ne voulons rien dévoiler pour le moment et garder secrets ces éléments, afin de préserver la surprise.

Pouvez-vous nous parler de StarCraft : Ghost? Comment s'introduit ce nouvel opus de StarCraft par rapport aux précédents volets?
StarCraft : Ghost se passe dans les années qui suivent la fin apocalyptique qui fait suite au scénario de Brood War. Le Dominion, tel qu'il est dicté par la dictature du rusé Arcturus Mengsk, est en cours de reconstruction. L'intrigue politique et l'ombre constante d'une autre guerre à grande échelle sont toujours d'actualité.

Il semblerait qu'il se jouera à la première personne, la dimension stratégique sera-t-elle toujours présente ?
Bien que les joueurs puissent jouer à la première personne pour observer le monde librement, le jeu se déroulera en vue de dos. Un peu comme avec une caméra à l'épaule, de façon à toujours voir la situation de Nova par rapport à son environnement. Nous nous efforçons de créer un jeu d'action « tactique », nous attachons une grande importance à ce cu'une forte dose de stratégie soit présente pour mener à bien une mission. Nova possède un vaste arsenal d'armes, et nous devrons créer de nombreuses manières différentes de réussir les missions.

Pour terminer, pourra-t-on toujours jouer avec les Protoss et les Zerg ?
Les espèces Terran, Zerg et Protoss sont effectivement présentes tout au long du jeu, bien que nous nous focalisions sur le contrôle de Nova, le personnage principal. Nous n'intégrons pas seulement beaucoup d'unités et de véhicules de StarCraft RTS, mais également quelques nouveaux engins.

Nova, l'héroïne de StarCraft : Ghost.



1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES (et le plus de téléphones compatibles!)

Téléphones compatibles: Alcatel, Ericsson, LG, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium... Détails: www.persomobiles.net.



POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence de la sonnerie (ex: **56072**), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: ✚**30 Reggae..1563**. Vous pouvez choisir parmi 30 autre sonneries Reggae en appelant le **0899 70 2001** et en saisissant la référence **1563**.
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **0899 70 2001**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web www.**persomobiles.net**.

2 Exclusif! TOUTES NOS SONNERIES SONT HIFI - POLYPHONIQUES!

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: Alcatel 511 512 525 715 **Ericsson** T300 **Motorola** C330 T720 **Nokia** 3510 3510i 3650 6610 6650 6210 7250 7650 **Panasonic** GD87 **Samsung** A800 N600 N620 S100 T100 **Siemens** C55 S55...

LE TOP
1er gaou 55409
Art de rue 55607
Asereje (Ketchup song) 55410
Avec classe 55024
Buffy contre les vampires 56616
Carmina burana 55411
Complicated 55764
Dilema 55412
J'ai demandé à la lune 55414
Jenny from the block 55413
L'exorciste 55415
Le flic de Beverly Hills 55418
Le parrain 55417
Le seigneur des anneaux 55065
Les bronzés font du ski 55419
Les Simpsons 55420
Marie 55421
Mission Impossible 55422
Paris Latino 55423
Plantation 55424
Pub Dim 56604
Taxi 3 55492
Ti amo 55425
Without me 55426
✚Le Top 20 permanent: 1599

RAP / RNB
1000 kisses 55011
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
4 my people 56993
5.9.1 56303
À demi nue 56101
Addictive 55021
All I have 55454
Always on time 55881
Another day in paradise 56083
Apocalypse flow 55042
Are you ready 55017
Art de rue 55607
Assassin de la police 55299
Au nom de la rose 56494
Avec classe 55024
Avoir des potes 55289
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Because I got High 56971
Belsunce breakdown 56512
Black suits comin' 55367
Block party 55777
Bomba 2002 56302
Bonnie and Clyde 55305
Boom boom 55051
Business 55939
C'est mon truc 55513
Cendrillon du ghetto 56522
Cleaning out my closet 55572
Clint Eastwood 56544
Come with me 56691
Contrôle 55074
Dance for me 55614
Destinée 55037
Diamant noir 55775
Dilema 55917
Du rire aux larmes 56080
Elle donne son corps avant son nom 55609
Elle est à toi 55570
Enfants du ghetto 55077
Family Affair 56799
Foolish 56315
Freestyler 55582
Full moon 56313
Funky cops-Let's Boogie 55898
Funky Maxime 56359
Gangsta's Paradise 56685
Girls, girls, girls 56797
Got what you need 56049
Happy 55921
Hero 55285
Hey ma 55196
Hot in herre 55565
I got 5 on it 56689
I need a girl 56301
I'll be missing you 55430
I'm gonna be alright 55572
If you had my love 55703
Independant woman 55700
Je danse le mia 56145
Jenny from the block 55131
Just a little 55075
Killing me softly 56352
La fièvre 55236
La playa 55377
La tribu de Dana 56473
Le guide du loubard 55657
Le son des bandits 56054
Livin it up 55878
Ma Benz 55237
Mai qui est la belette 55590
Miss california 56646
Nuff Respect 56437
Oh boy 55923
On s'en sort bien 55680
One minute man 55885
Oublie moi 55678
Paper'd up 55314
Perdono 56062
Petit frère 55610
Pris pour cible 55955
Que vous dire 55031
Qui est l'exemple 56906
Qui veut la peau de mon Crew 55288

RAP / RNB (suite)
R n'b 2 rue 56621
Real slim shady 56618
Regarde le monde 55668
Regulate 56693
Rester le même 55016
Sache 55899
Stan 56634
Survivor 56637
Swing popotin 55214
The next episode 56632
Through the rain 55036
Toy boy 55078
Tu me plais 55623
U got it bad 56051
U remind me 56770
Walking away 56619
What's love 56047
What's my name 56692
What's your flava 55910
When you believe 55283
Why'd you lie to me 55022
Without me 56143
Work it 55191
You don't have to call 55682
✚170 Rap! 1554

POP / ROCK
A thing about you 55223
A thousand miles 56474
All the things she said 55136
Angie 55853
Another one bites the dust 55113
Basket Case 55791
Big gun 55271
Black Celebration 55699
Black or white 55711
Boys 55029
Boys don't cry 55124
By the way 56555
Californication 56760
Can't stop loving you 55221
Canonball 55442
Check the meaning 55222
Close to me 55141
Cocaïne 56940
Come as you are 55713
Come away with me 55076
Come out and play 55294
Complicated 55764
Cosmic girl 55372
Creep 56329
Cryin' 55821
Dance me to the end of love 55336
Dirrty 55013
Don't stop 55226
Drowning 55133
Du hast 55281
Electrical storm 55903
Englishman in New York 55816
Enter sandman 55654
Entre nous 55456
Every breath you take 55817
Feel 55151
Flash Dance-She is a maniac 55149
Glory Box 56189
Hard as a rock 55301
Hell bells 55273
Here comes the sun 56912
Hey Joe 55704
Highway to hell 55688
Hotel California 56765
How you remind me 56559
I still haven't found what I'm looking for 55979
If tomorrow never comes 55778
In between days 55126
In my place 55020
In too deep 55782
Ironic 55355
Jump 55656
Just like a pill 55044
Karma police 55280
Killing in the name 55292
Light my fire 56174
Like I love you 55008
Maria Maria 55595
Miss you 55852
New year's day 56763
Not a girl, not yet a woman 55874
Objection 55780
Oye como va 56757
Paint it black 55750
Planet Claire 56173
Pretty fly 55596
Pride (In the name of love) 55985
Private investigations 55931
Purple haze 55860
Rape me 55349
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water 55427
Someone new 55026
Something stupid 55646
Song 2 55787
Special cases 55311
Stairway to heaven 56790
Start me up 55855
Still loving you 56786
Stop crying your heart out 55189
Sultan of swing 55060
Sunday bloody sunday 56762
Supreme 56520
Sympathy for the devil 55745
The end 55167
The man who sold the world 55344

POP / ROCK (suite)
The middle 55055
The rock show 55692
The scientist 55158
The Sound of Silence 55798
The wall 55902
The zephyr song 55023
Too bad 55018
Underneath your clothes 55679
Video killed the radio star 55097
Walk of life 55932
Walk this way 55826
Walking on the moon 56553
We are the champion 56764
We are the world 55085
We will rock you 56523
Where did you sleep last night 55339
Where the streets have no name 55006
Wherever you go 56299
With or without you 55655
Wonderwall 56791
Yesterday 56913
You know you're right 55220
✚240 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS
À l'envers à l'endroit 55676
Au néant 55466
Ce soir on vous met le feu 56310
Chercher le garcon 55101
Clandestino 56179
Déjeuner en paix 55102
Elle s'ennuie 55942
Emma 55382
J'ai demandé à la lune 56096
J'en reve encore 56898
J'y suis j'y reste 55229
Je fume pu d'shit 55298
Jeune et con 55779
L'aventurier 56097
La bombe humaine 56121
Le chemin 55056
Le vent nous portera 56769
Mala Vida 56178
Mao boy 55573
Milliers, Millions, Milliards 55914
Motivés 55632
Onde Sensuelle 56177
Ou tu veux, quand tu veux 55371
Partir seule 55346
Song for a Jedi 55770
Tomber 55217
Tomber la chemise 56184
Un homme pressé 55391
Un jour en France 56383
✚60 Rock Français 1548

VARIÉTÉS
A new day as come 56034
Aime 55733
Alexandrie Alexandra 56222
Aline 55827
Aller plus haut 56457
Allumer le feu 56228
Amélie Colbert 55157
Au café des délices 55597
Au soleil 56300
Auprès de mon arbre 56388
Avant de nous dire adieu 55625
Ballade de Johnny Jane 56537
Besoin de rien, envie de toi 55048
Cœur perdu 55312
Ces soirées la 55734
Comme j'ai mal 55840
Comme un avion sans aile 55046
Con te partiro 55359
Couleur café 55719
Cum cum mania 56297
Des mots qui résonnent 55134
Désenchantée 56214
Dessine-moi un mouton 55834
Du rhum des femmes 55721
Elisa 55720
En apesanteur 55549
Faites monter 55209
Fanny Ardant et moi 55208
Femmes... Je vous aime 55887
Fuir le bonheur de peur qu'il ne se sauve 56402
Gaston y-a le téléfon qui son 55843
Harley Davidson 56217
I'm alive 55730
Ici et maintenant 55234
Il est libre Max 55121
Il jouait du piano debout 55774
Il suffira d'un signe 55095
Imbranato 55905
Immortelle 55709
Innamoramento 56411
J'ai besoin d'amour 55738
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'ai tout oublié 56902
J'attends l'amour 56123
Je graverai nos deux noms 55308
Je l'aime à mourir 56081
Je ne veux pas travailler 56185
Je ne veux qu'elle 55912
Je suis et je resterai 55564
Je t'aime 55378
Je t'aime, moi non plus 56026
Je t'en remets au vent 55804
Je te rends ton amour 55593
Jusqu'au bout 56144
KKOQQ 56075
L'agitateur 56074
L'aigle noir 55690

VARIÉTÉS (suite)
L'alizée 56508
L'Aziza 55617
L'été indien 56092
L'instant X 55835
La Beuze-Le frunkp 55210
La bohême 55927
La chanson con 55033
La chenille 55920
La complainte de la butte 55132
La dernière séance 56231
La fille d'Avril 55147
La fille du coupeur de joints 55803
La maladie d'amour 55328
La musique 56876
La salsa du démon 56229
La vie en rose 55739
Laisse béton 56424
Lasciate mi cantare 56892
Le bon choix 55861
Le lion est mort ce soir 55125
Le paradis blanc 55058
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le sud 55845
Le téléphone pleure 56220
Les brunes comptent pas pour des prunes 55953
Les champs élysées 55796
Les choses 56316
Les copains d'abord 56430
Les Daltons 55907
Les lacs du Connemara 55331
Les mots 55592
Libertine 56212
Live for love united 56124
Lucie 55395
Macumba 55569
Manhattan-Kaboul 56312
Marie 55818
Mélissa 55706
Millésime 56939
Mister Renard 56128
Moi Lolita 55523
Mon amant de St-Jean 55545
Musique 55736
Musulmanes 55332
Ne reviens pas 55452
Noir c'est noir 56226
Nos différences 55784
Nuit de folie 55043
On n'sait jamais 55309
On va s'aimer 55622
Pardonne-moi 55839
Paris latino 55162
Paroles paroles 55660
Partenaire particulier 55702
Petite Marie 55117
Plus haut 55997
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Pourvu que ça dure 55228
Pull marine 55103
Que je t'aime 56225
Quelqu'un m'a dit 55199
Regarder une femme 55290
Retiens-moi 55376
Rêver 55836
Rockcollection 55148
Rue de la liberté 55563
Sang pour sang 55883
Sans contrefaçon 56213
Santiano 55944
Savoir aimer 55773
Sensualité 55360
Si maman si 55620
Super nana 55321
Suzanne 55345
T'as le look coco 55645
Tes larmes sont mes baisers 55561
Tes parents 55207
The partisan 55347
Ti amo 55568
Tien An Men 55449
Tournent les violons 55626
Tous ensemble 56058
Tout doucement 56712
Toutes les femmes de ta vie 56870
Tra te e il mare 55684
Tu es mon autre 55901
Tu trouveras 56035
Un enfant de toi 56077
Une autre histoire 55038
Une belle journée 56095
Une étincelle 56903
Vanina 56219
Vivre pour le meilleur 55601
Volare, Cantare 55404
Vous les femmes 56008
Voyage voyage 55096
✚340 Variétés! 1564

COMÉDIES MUSICALES
Autant en emporte le vent 55307
Avoir une fille 55862
Belle 56109
L'envie d'aimer 55603
Le monde est stone 55165
Le temps des cathédrales 56108
Les rois du monde 56512
✚10 Comédies musicales! 1574

SOUL
Georgia on my mind 56405
I feel good 56408
Papa's got a brand new bag 56548
Sex machine 56453
✚10 Soul! 1588

DANCE/ELECTRO
2 times 56153
A 20 ans 55310
Aerodynamic 56613
Ain't it funny 56779
Always on my mind 55144
Around the world 56116
Asereje 55571
Barbie Girl 56114
Blue 56497
Boys, boys, boys 56001
Can't fight the moonlight 56645
Can't get you out of my head 56823
Children 56168
Come into my world 55375
Daddy DJ 56642
Délirio 55918
Ding a Dong 56298
Dove 55906
Dreams 55431
Eternal Flame 56950
Flashback 55957
Fuego 55304
Get over you 55681
Gimme, Gimme, Gimme 56956
Gotta get through this 55009
Holiday 56488
Hysteria 55455
I can see the light 55277
I'm a slave 4 U 56874
I'm real 56901
Indie walk 55014
Insomnia 56161
It's raining men 56771
King of my castle 56170
Kiss kiss 55674
La primavera 55718
Lady 56148
Lambada 56710
Let a boy cry 55368
Let's all chant 55560
Like a prayer 56063
Loft Story-Up & Down 56709
Love don't let me go 56127
Love is in the air 55643
Lucky Star 56118
Moonlight queen 55079
Move you body 55586
Murder on the dance floor 56138
My vision 55447
Once upon a time 55030
One and one 55716
One more time 56157
Oops I did it again 55583
People come people go 55768
Pop Corn 56094
Regarde Moi 55291
Rhythm takes control 55276
Right here, right now 55772
Samba Rio de Janeiro 55922
Secret 55381
Seven days and one week 55084
Sex 55039
Shined on me 55904
Sister golden hair 55279
Summer in Paris 55019
Supa dupa fly 55876
Sweet dreams 55089
Take on me 55689
Wassuup 56878
When you look at me 55731
Whenever, Wherever 56036
You rock my world 56800
You're my heart, you're my soul 55105
✚170 Dance! 1559

DISCO
ABC 56566
Ain't nobody 56567
And the beat goes on 56568
Billie Jean 56202
Born to be alive 56152
Celebration 56203
Daddy cool 55694
Dancing queen 56573
Don't stop 'til you get enough 56574
Funkytown 56200
Get down saturday night 55771
I will survive 56631
Just an illusion 55639
Ladies night 55740
Macho Man 55742
Reggae nights 55705
Ring my bell 56204
River of Babylon 55635
Sexual healing 56454
That's the way I like it 55509
Y.M.C.A 56017
You make me feel 56201
You're the first, the last, my everything 55520
✚40 Disco! 1580

ROCK'N ROLL
Fever 56354
Heard headed woman 56407
Jailhouse rock 56414
Love me tender 56434
My way 56441
Only you 56446
Rock around the clock 55163
Stand by me 56456
Unchained melody 56464
Wipeout 55518
✚40 Rock'n roll! 1581

23586 23594 23654
23437 23582 23518
23589 23328 23681
23583 23648 23645
23570 23574 23771
23772 23674 23570
23762 23395 23394
23399 23458 23410
23567 23565 23776
23432 23791 23770
23438 23494 23779
23436 23680 23409

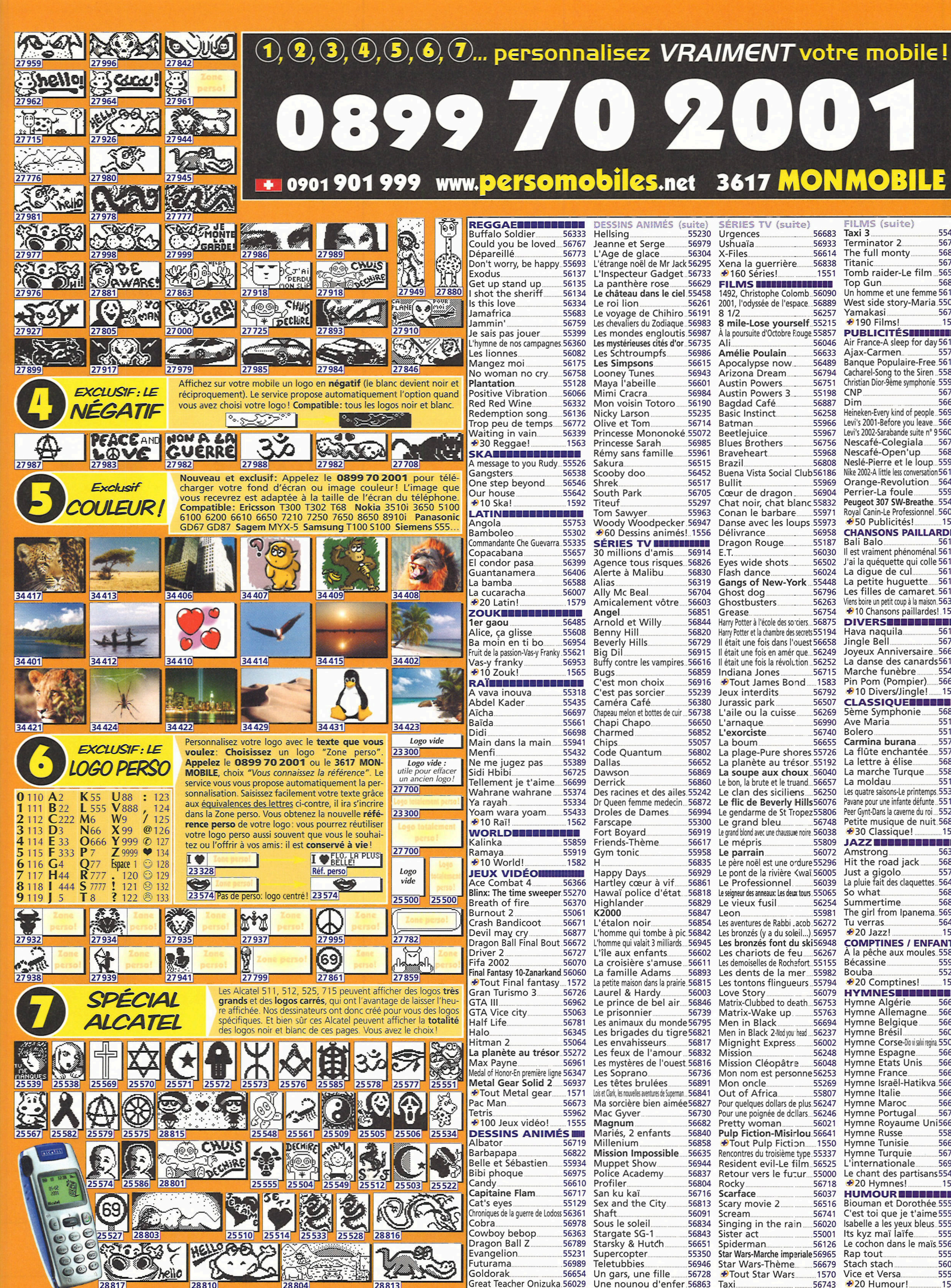
3 LOGOS

POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence du logo (ex: **23586**), le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!
Accès direct à d'autres logos:
✚Drapeaux des pays **1124** ✚Sexy **1126**
✚Animaux **1128** ✚Fêtes/événéments **1136**
Téléphones compatibles: **ALCATEL NOKIA SIEMENS**

Spécial téléphones couleurs: Tous les logos de ces pages sont compatibles avec les téléphones couleurs (liste en **5**). De plus, vous pouvez si vous le souhaitez personnaliser la couleur de fond et la couleur de dessin. Exemple:

27983 → 27983





1, 2, 3, 4, 5, 6, 7... personnalisez VRAIMENT votre mobile !
0899 70 2001
0901 901 999 www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE
4 EXCLUSIF : LE NÉGATIF
Affichez sur votre mobile un logo en négatif (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo ! Compatible : tous les logos noir et blanc.
5 Exclusif COULEUR !
Nouveau et exclusif : Appelez le 0899 70 2001 pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur ! L'image que vous recevrez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. Compatible : Nokia T300 T302 T68 Nokia 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 7210 7250 7650 8650 8910i Panasonic GD67 GD87 Sagem MYX-5 Samsung T100 S100 Siemens S55...
6 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO
Personnalisez votre logo avec le texte que vous voulez : Choisissez un logo "Zone perso". Appelez le 0899 70 2001 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Vous connaissez la référence". Le service vous vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'inscrire dans la Zone perso. Vous obtenez la nouvelle référence perso de votre logo : vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis : il est conservé à vie !
Logo vide
Logo vide : utile pour effacer un ancien logo !
Pas de perso : logo centré !
Réf. perso
7 SPÉCIAL ALCATEL
Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la totalité des logos noir et blanc de ces pages. Vous avez le choix !
REGGAE
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Dépareillé 56773
Don't worry, be happy 55693
Exodus 56137
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jamafrica 55683
Jammin' 56759
Je sais pas jouer 55399
L'hymne de nos campagnes 56360
Les lionnes 56082
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
Plantation 55128
Positive Vibration 56546
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Trop peu de temps 56514
Waiting in vain 56339
30 Reggae ! 1563
SKA
A message to you Rudy 55526
Gangsters 56538
One step beyond 56546
Our house 55642
10 Ska ! 1592
LATIN
Angola 55753
Bamboleo 55302
Commandante Che Guevarra 55335
Copacabana 55657
El condor pasa 56399
Guantanamera 56406
La bamba 56588
La cucaracha 56007
20 Latin ! 1579
ZOUK
1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Ba moin en ti bo 56954
Fruit de la passion-Vas-y Franky 55621
Vas-y franky 56953
10 Zouk ! 1565
RAÏ
A vava inouva 55318
Abdel Kader 55435
Aïcha 56697
Baïda 55661
Didi 56698
Main dans la main 55941
Menfi 55432
Ne me jugez pas 55533
Sidi Hbibi 56725
Tellement je t'aime 56699
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
10 Raï ! 1562
WORLD
Kalinka 55920
Ramaya 55919
10 World ! 1582
JEUX VIDÉO
Ace Combat 4 56366
Blinx: The time sweeper 56370
Breath of fire 56834
Burnout 2 55061
Crash Bandicoot 56671
Devil may cry 56877
Dragon Ball Final Bout 56727
Driver 2 56070
Fifa 2002 56060
Final Fantasy 10-Zanarkand 56060
Tout Final fantasy 1572
Gran Turismo 3 56726
GTA III 56962
GTA Vice city 55063
Half Life 56781
Halo 56345
Hitman 2 55064
La planète au trésor 55272
Max Payne 56961
Medal of Honor-En première ligne 56347
Metal Gear Solid 2 56937
Tout Metal gear 1571
Pac Man 56673
Tetris 55962
100 Jeux vidéo ! 1555
DESSINS ANIMÉS
Albator 56719
Barbapapa 56635
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra 56978
Cowboy bebop 56978
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Futurama 56949
Goldorak 56654
Great Teacher Onizuka 56029
DESSINS ANIMÉS (suite)
Hellsing 55230
Jeanne et Serge 56979
L'Âge de glace 56304
L'étrange noël de Mr Jack 56295
L'Inspecteur Gadget 56723
La panthère rose 56629
Le château dans le ciel 55458
Le roi lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons 56615
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Mimi Cracra 56984
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55967
Princesse Sarah 56756
Rémy sans famille 55961
Sakura 56515
Scooby doo 56452
Shrek 56517
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55971
Woody Woodpecker 56947
60 Dessins animés ! 1556
SÉRIES TV
30 millions d'amis 56826
Agence tous risques 56626
Alerte à Malibu 56830
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre 56633
Angel 56851
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Beverly Hills 56729
Big Dil 56916
Buffy contre les vampires 56616
Bugs 56859
C'est mon choix 56916
C'est pas sorcier 55239
Caméra Café 56380
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Chips 55057
Code Quantum 56802
Dallas 56863
Dawson 56869
Derrick 56860
Des racines et des ailes 55242
Dr Queen femme medecin 56867
Droles de Dames 56994
Farscape 55300
Fort Boyard 56919
Friends-Thème 56617
Gym tonic 55958
H 56870
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état 56818
Highlander 56829
K2000 55981
L'étalon noir 56854
L'homme qui tombe à pic 56842
L'homme qui valait 3 milliards 56945
L'île aux enfants 56602
La croisière s'amuse 56611
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Laurel & Hardy 56003
Le prince de bel air 56846
Le prisonnier 56739
Les animaux du monde 56779
Les brigades du tigre 56821
Les envahisseurs 56817
Les feux de l'amour 56825
Les mystères de l'ouest 56816
Les Soprano 56736
Les têtes brulées 56891
Les et Clark, les nouvelles aventures de Superman 56841
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Mariés, 2 enfants 56840
Millenium 56858
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Police Academy 56837
Profiler 56804
San ku kaï 56716
Sex and the City 56813
Shaft 56091
Sous le soleil 56803
Stargate SG-1 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
Teletubbies 56735
Un gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56863
SÉRIES TV (suite)
Urgences 56683
Ushuaïa 56933
X-Files 56614
Xena la guerrière 56838
160 Séries ! 1551
FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
2001, l'odyssée de l'espace 56889
8 1/2 56257
8 mile-Lose yourself 55215
À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Ali 56046
Amélie Poulain 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Austin Powers 3 55198
Bagdad Café 56887
Basic Instinct 56258
Batman 55966
Beetlejuice 55967
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club 56186
Bullit 55969
Cœur de dragon 56904
Chat noir, chat blanc 56792
Conan le barbare 55971
Danse avec les loups 55973
Délivrance 56958
Dragon Rouge 55187
E.T. 56030
Eyes wide shots 56502
Flash dance 56024
Gangs of New-York 55448
Ghost dog 56796
Ghostbusters 56263
Grease 56754
Harry Potter à l'école des sorciers 56875
Harry Potter et la chambre des secrets 55194
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Il était une fois la révolution 56252
Indiana Jones 56715
Tout James Bond 1583
Jeux interdits 56792
Jurassic park 56507
L'aile ou la cuisse 56269
L'arnaque 56990
L'exorciste 56740
La boum 56655
La plage-Pure shores 55726
La soupe aux choux 56040
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez 55806
Le grand bleu 56748
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le mépris 55809
Le parrain 56072
Le père noël est une ordure 55196
Le pont de la rivière Kwai 56005
Le Professionnel 56039
Le seigneur des anneaux: Les deux tours 55065
Le vieux fusil 56847
Léon 56655
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les chariots de feu 56267
Les demoiselles de Rochefort 55155
Les dents de la mer 55982
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up 55763
Men in Black 56694
Men in Black 2-Nod you head 56237
Mighight Express 56002
Mission 56248
Mission Cléopâtre 56048
Mon nom est personne 56253
Mon oncle 55269
Out of Africa 55807
Pour quelques dollars de plus 56247
Pour une poignée de dollars 56246
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou 56641
Tout Pulp Fiction 1550
Rencontres du troisième type 55337
Resident evil-Le film 56525
Retour vers le futur 55000
Rocky 56718
Scarface 56037
Scary movie 2 56516
Scream 56741
Singing in the rain 56630
Sister act 55001
Spiderman 56276
Star Wars-Marche impériale 56965
Star Wars-Thème 56966
Tout Star Wars 1570
Taxi 56743
FILMS (suite)
Taxi 3 55492
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic 56742
Tomb raider-Le film 56521
Top Gun 56890
Un homme et une femme 56111
West side story-Maria 55004
Yamakasi 56752
190 Films ! 1553
PUBLICITÉS
Air France-A sleep for day 56188
Ajax-Carmen 55793
Banque Populaire-Free 56107
Cacharel-Song to the Siren 55805
Christian Dior-9ème symphonie 55988
CNP 56713
Dim 56604
Heineken-Every kind of people 56995
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Nescafé-Colegiala 56703
Nescafé-Open'up 56810
Neslé-Pierre et le loup 55994
Nike 2002-A little less conversation 56139
Orange-Revolution 56476
Perrier-La foule 55995
Peugeot 307 SW-Breathe 55451
Royal Canin-Le Professionnel 56039
50 Publicités ! 1557
CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Les filles de camaret 56106
Viens boire un petit coup à la maison 56309
10 Chansons paillardes ! 1573
DIVERS
Hava naquila 56132
Jingle Bell 56702
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) 56647
10 Divers/Jingle ! 1566
CLASSIQUE
5ème Symphonie 56879
Ave Maria 55178
Bolero 55176
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
La moldau 55181
Les quatre saisons-Le printemps 55348
Pavane pour une infante défunte 55175
Peer Gynt-Dans la caverne du roi 55206
Petite musique de nuit 56882
30 Classique ! 1558
JAZZ
Amstrong 56387
Hit the road jack 56885
Just a gigolo 55792
La pluie fait des claquettes 56422
So what 56883
Summertime 56884
The girl from Ipanema 56910
Tu verras 56462
20 Jazz ! 1560
COMPTINES / ENFANTS
À la pêche aux moules 55856
Bécassine 55924
Bouba 55278
20 Comptines ! 1595
HYMNES
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Belgique 56665
Hymne Brésil 56067
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Tunisie 56669
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
20 Hymnes ! 1552
HUMOUR
Biouman et Dorothée 55580
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Rap tout 55577
Stach stach 56064
Vice et Versa 55578
20 Humour ! 1598
Pixtel 3615, 0892 : 0,34 €/MN 0899 : 1,35 € + 0,34 €/MN 0901 : 2,5 CHF/MN 3617 : 0,34 €/MN



ATTENTION
NOUVELLE NOTATION & NOUVEAUX ICONES

Eh oui, tout arrive. Joystick modifie son barème de notation. Les pourcentages disparaissent au profit de notes décimales. Afin de vous habituer à ce changement, voici un tableau récapitulant les critères d'évaluation :

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe…

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

Nous profitons également de l'occasion pour modifier nos icones. Exit les logos de Windows, d'OpenGL et de Direct3D. Billou a gagné la bataille. 99,9% des jeux nécessitent au minimum Windows 98 et la compatibilité avec 2000 et XP est désormais assurée. Idem pour Direct3D ou OpenGL. Bref, la nouvelle génération d'icones est la suivante :

Recommandation : Renseigne sur le type de public auquel s'adresse le jeu.



Pour tout public.

PUBLIC AVERTI Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Opération Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.

PUBLIC ADULTE Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).

LOCAL IP/IPX Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

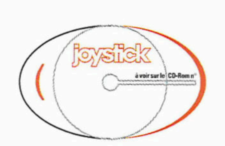
INTERNET Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

ACTION



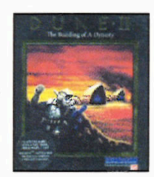
Crimson Skies — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Jedi Outcast — *Avril 2002* • Raven Software

Medal of Honor — *Février 2002* • 2015 Inc.

No One Lives Forever 2 — *Octobre 2002* • Monolith

STRATÉGIE

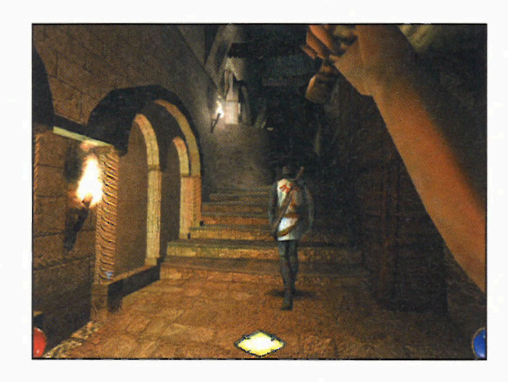


Age of Mythology — *Décembre 2002* • Ensemble Studios

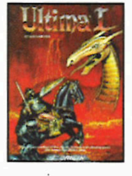
Heroes 4 — *Mai 2002* • New World Computing

Moon Project — *Mai 2001* • Topware

Warcraft 3 — *Septembre 2002* • Blizzard



JEUX DE RÔLE

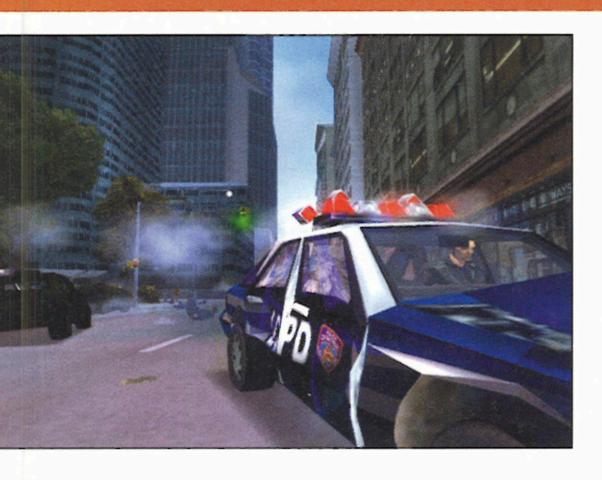


Arcanum — *Septembre 2001* • Troïka Games

Arx Fatalis — *Septembre 2002* • Arkane

Morrowind — *Juin 2002* • Bethesda Softworks

Neverwinter Nights — *Septembre 2002* • Bioware





ACTION AVENTURE

Deus Ex — *Septembre 2000* • Ion Storm

GTA III — *Juin 2002* • DMA Designs

Hitman 2 — *Octobre 2002* • IO Interactive

Mafia — *Septembre 2002* • Illusion Softworks

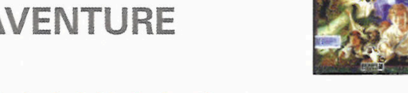
ACTION TACTIQUE



Commandos 2 — *Septembre 2001* • Pyro Studios

Opération Flashpoint — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Rogue Spear — *Septembre 1999* • Red Storm Entertainment



AVENTURE

Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997* • LucasArts

Simon the Sorcerer 3D — *Avril 2002* • Headfirst production

GESTION

Industry Giant 2 — *Octobre 2002* • JoWooD

Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top Software

The Sims — *Février 2000* • Maxis

Tropico — *Avril 2001* • Pop Top Software





SIMULATION

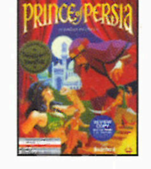
Combat Flight Simulator 3 — *Novembre 2002* • Microsoft

F1 2002 — *Juin 2002* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

IL2 Sturmovik — *Novembre 2001* • Maddox Games



PLATES-FORMES



Gift — *Novembre 2000* • Eko Software

Rayman 2 — *Décembre 1999* • Ubi Soft



SPORT

Tiger Woods PGA Tour 2003 — *Décembre 2002* • EA Sports

Virtual Skipper 2 — *Octobre 2002* • Duran France

Virtua Tennis — *Mai 2002* • Hitmaker



ARCADE RÉFLEXION

Chess Master 9000 — *Décembre 2002* • Ubi Soft

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17



RÉSEAU

Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Asheron's Call 2 — *Décembre 2002* • Turbine

Battlefield 1942 — *Octobre 2002* • Dice

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Unreal Tournament 2003 — *Novembre 2002* • Epic

LES JEUX QU'ON ATTEND

Colin McRae 3
Codemasters — Simulation/Codemasters

Deus Ex 2
Ion Storm — Action-Aventure/Eidos

Doom III
Id Software — Shoot/Activision

Freelancer
Digital Anvil — Simulation spatiale Microsoft

StarWars Galaxies Online
Verant-SOE — Online/Lucas Arts-SOE

GTA III Vice City
Rockstar North — Action/Aventure



Splinter Cell

ACTION / INFILTRATION

LES DÉVELOPPEURS DE SPLINTER CELL ONT FAIT LEURS ARMES CHEZ UBI SOFT EN BOSSANT SUR DES JEUX POUR LES MÔMES. LE DERNIER DONALD DUCK PAR EXEMPLE, OU LES PLAYMOBILS SUR PC, C'ÉTAIT EUX. LA JOIE. ON IMAGINE ALORS FACILEMENT LES LARMES DE BONHEUR QUI ONT ROULÉ SUR LEURS PETITES JOUES ROSES LORSQU'UN BEAU MATIN, LEUR PATRON LEUR A PROPOSÉ DE BOSSER SUR UN VRAI JEU, AVEC DES FLINGUES ET DES TERRORISTES. VOILÀ, SPLINTER CELL ÉTAIT NÉ.



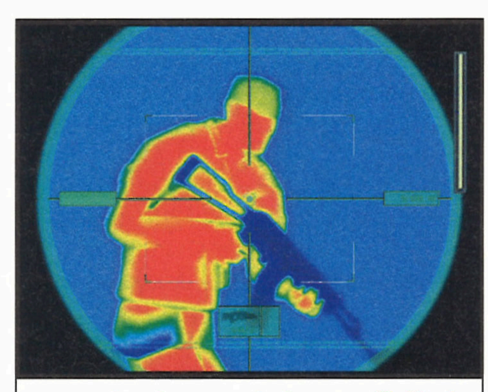
CONFIG MINIMUM **PIII 800, 256 MO, CARTE 3D 32 MO**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **UBI SOFT MONTREAL**
TEXTE ET VOIX **V.F.**



Autant vous le dire tout de suite, ce test est plus une formalité qu'autre chose. Cela fait déjà quelques semaines que tout le monde sait à quel point ce jeu est fantastique, puisqu'il est sorti sur Xbox. Il a déjà été acclamé en long et en large par toute la presse console et il est devenu, avec Halo, le titre phare de la machine de Microsoft. D'ailleurs, comme à l'époque de GTA III et de sa sortie sur PlayStation 2, Splinter Cell est à l'origine d'une vague d'achat de Xbox dans la rédaction, certains traîtres à la grande cause du PC n'ayant pas souhaité attendre mars avant de découvrir la bête. Je les entendais, à la cantine, discuter entre eux des meilleures missions, s'esclaffer sur tel ou tel passage. De temps en temps, ils se tournaient vers moi en disant : « Et toi, qu'en penses-tu de ce Splinter Cell ? Oh c'est vrai, tu n'y as pas joué, pauvre merde. » Mais je ne m'inquiète pas, ils seront tondus à la sortie de la version PC pour avoir forniqué avec l'ennemi. On connaît donc déjà toutes les qualités de ce titre, il ne reste plus qu'à savoir s'il a bien supporté le voyage vers la version PC. A priori, ça semble être le cas…

Metal Gear Solid 3

Splinter Cell étant marqué au fer rouge du sceau « Jeu Tom Clancy », le scénario tire des ficelles aussi grosses qu'une corde à nœud. Comme d'habitude, la patrie de la Liberté et des chips au fromage est en danger, menacée cette fois-ci par un affreux dictateur d'Europe de l'Est. Je ne vous donne pas trop de détails parce qu'il y a quand même un ou deux rebondissements, mais ça reste aussi profond et manichéen qu'un synopsis de film avec Dolph Lundgren. Évidemment, le jeu nous colle dans les rangers du sauveur du jour, Sam Fisher, qui n'est ni un épicier, ni un expert-comptable, ni un coiffeur, mais un… sooldaaat d'ééélíiiiteuuhhh. Alors ça, si on s'y attendait… On va opérer pour le compte d'une agence gouvernementale américaine tellement secrète que si j'écris son nom dans Joystick, je sais qu'une volée de SWAT risque d'entrer dans mon bureau pour m'abattre. La campagne solo comprend 9 missions, ce qui peut vous paraître peu. Il faut savoir que chaque mission est divisée en sous-chapitres entrecoupés d'un court temps de chargement, le nombre de niveaux effectifs est donc bien plus grand (disons le triple).
Le gameplay, vous vous en doutez, est bien évidemment basé à fond sur l'infiltration, à la manière d'un Metal Gear Solid 2 sur console ou des meilleurs passages de Deus Ex et Thief sur PC. Il faudra agir dans l'ombre, secrètement, en évitant de se faire repérer, en passant comme un fantôme et en repartant sans dire au revoir, c'est tout le contraire du shoot bourrin.

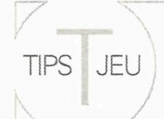


Le snipe est un régal, comme d'habitude. Pour faire cesser les gros tremblements du viseur, Sam Fisher peut retenir sa respiration quelques secondes.

Double saut, grand écart et cochon pendu

Pour pénétrer les quartiers généraux ennemis et vider les tiroirs sans se faire repérer, Sam Fisher dispose d'une panoplie de mouvements impressionnante. À côté, Lara Croft est une cul-de-jatte. C'est ce qui fait toute la richesse de ce titre : les nombreuses possibilités d'action qui nous sont offertes face à chaque obstacle. On dispose par exemple de 5 vitesses de course, qui se règlent avec la molette de la souris. Cela va du sprint pour fuir une meute de gardes jusqu'au pas à pas sur la pointe des pieds. Il est évidemment possible de se baisser, de sauter, de se plaquer contre les murs mais aussi de s'accrocher à des tuyaux façon cochon pendu, ou de monter au grillage comme un petit singe. Plus fort, on peut pratiquer un « double saut » digne de Super Mario qui consiste à sauter une première fois contre un mur, puis prendre appui sur celui-ci pour sauter une seconde fois. Le mouvement ultime, c'est lorsqu'on se retrouve dans un couloir étroit et qu'une patrouille pointe son nez à l'autre bout. Aucune porte pour s'enfuir, aucune autre pièce où se planquer : hop, en deux clics, on bondit comme un chat et on se retrouve collé au plafond, en grand écart entre les 2 parois du mur. La patrouille passe en dessous, elle ne se rend compte de rien, la méga-classe. Pour maîtriser les gardes, le choix est vaste : sans parler de ces méthodes vulgaires basées sur les coups de feu, on peut par exemple prendre un objet style canette de soda et le balancer au loin pour détourner leur attention. Encore plus discret, l'approche silencieuse permet d'arriver dans leur dos et de les choper par la gorge. On n'a plus alors qu'à les traîner dans un coin et les assommer tranquillou. De préférence, ce sera d'ailleurs un coin sombre, parce que la lumière est extrêmement importante dans Splinter Cell, et pas seulement du point de vue esthétique. Selon l'éclairage, l'Intelligence Artificielle détecte plus ou moins bien Sam Fisher (ou les cadavres qu'il laisse derrière lui). On dispose donc d'une jauge de luminosité, similaire à celle de Thief, qui indique si le personnage se fond dans l'obscurité ou, au contraire, se trouve éclairé comme un sapin de noël.



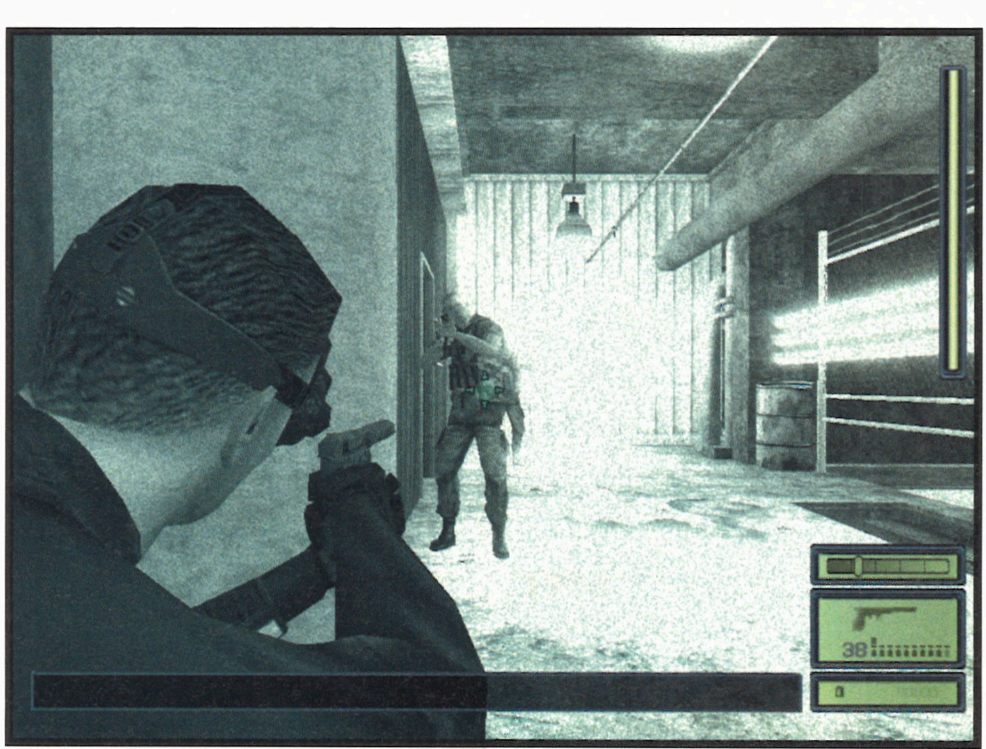


TIPS JEU

Pour attirer un garde qui ne veut pas bouger, si vous n'avez aucun objet à lancer, il suffit de sauter sur place pour faire un peu de bruit. Il viendra inspecter ce qui se passe, vous pourrez alors lui tendre une embuscade.

Progression linéaire

En enchaînant les missions, on se rend compte que le jeu est en fait une succession d'obstacles à franchir. Parfois, ça devient un peu plate-forme, il faut passer en multipliant les sauts, en s'accrochant à des tuyaux, en passant par la rambarde d'un toit d'immeuble... Il y a même des passages qui se jouent en rappel, sur la façade d'un building et d'autres qui font penser à Project IGI lorsqu'on doit descendre en glissant le long d'un filin. Parfois, c'est plus action, on n'a pas d'autre choix que d'y aller en fonçant. Ces moments sont assez rares, je dirais que c'est 10 % plate-forme, 10 % action, le reste étant dédié à l'infiltration. C'est vraiment le grand trip de ce jeu, le plaisir de se retrouver tapi dans l'ombre à surveiller les patrouilles avant de bondir sur un garde isolé pour lui coller discrètement une balle. Tout l'équipement dont on dispose est d'ailleurs voué à ça : pas de lance-roquettes ou de mitrailleuse lourde, mais plutôt des caméras espion et des passe-partout automatiques. On vous a d'ailleurs fait un gros encadré consacré à ces gadgets, allez jeter un œil. Alors on pourra peut-être reprocher aux missions d'être un peu linéaires,



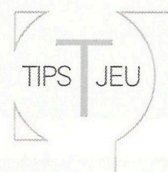
Voici l'angle « par-dessus l'épaule » qui s'active lorsque l'on veut tirer. Ça permet de rester en vue à la troisième personne tout étant plus précis.

Voilà, l'ombre portée du grillage sur le visage du perso... On en a fait du progrès, depuis le premier Wolfenstein.

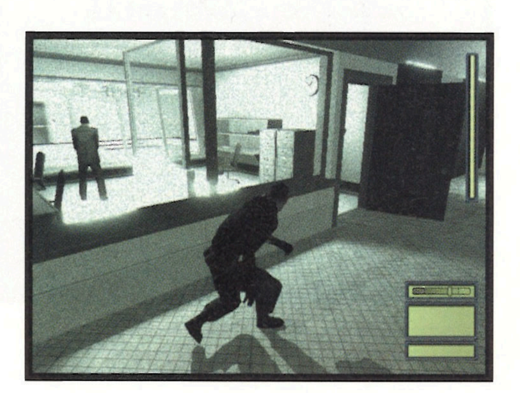


Un peu de technique

Splinter Cell est beau, voire magnifique par endroits, et cela se paye évidemment en exigence matos. Configuration minimum selon l'éditeur : 800 MHz, 256 Mo et une carte 3D 32 Mo. La bonne blague. D'ailleurs, sur une bécane comme celle-ci, le jeu ne vous laisse même pas le choix : il se bloque en 640x480 avec tous les détails au minimum... Sûrement pour éviter un arrêt cardiaque du CPU. Si vous voulez profiter de ce jeu, comptez sur 1,33 GHz avec une carte graphique 64 Mo type GeForce3. Vous pourrez jouer en 800x600, 32 bits avec un niveau de détail moyen, et le jeu commencera à ressembler à quelque chose de sympa. Si vous exigez le 1024x768 (ou le 800x600 avec antialiasing qui marche aussi très bien) et les 3 options graphiques au maximum (détail des ombres, résolution des ombres, complexité des effets spéciaux), comptez 1,8 GHz, 512 Mo de RAM et une GeForce4 ou Radeon 9700. O.K., ce n'est pas une machine de prolo, mais à ce niveau-là vous jouerez à 30 images/seconde en permanence dans des décors splendides.
Côté stabilité, nous avons fait ce test avec une version marquée « Pre-Alpha », ce qui nous a laissé présager du pire. Finalement, ça s'est plutôt bien passé. Nous avons eu de gros plantages sur une machine, mais les 4 autres sur lesquelles nous avons fait tourner le jeu n'ont pas crashé une seule fois. Splinter Cell semble plutôt bien optimisé, bien propre, ça se voit notamment dans les temps de chargement qui sont étonnamment courts, que ce soit quand on charge une mission ou lorsqu'on fait une sauvegarde rapide.



Si un ennemi vous entend lorsque vous atterrissez par terre en tombant d'une hauteur, utilisez la touche pour s'accroupir lorsque vous touchez le sol. Vous amortirez la chute et ne ferez aucun bruit.



contrairement à un Deus Ex par exemple qui était beaucoup plus ouvert. Très honnêtement, pour ce type de jeu, ça ne dérange pas du tout. La progression est tellement bien étudiée, avec des changements d'objectif en cours de route, des scripts qui se déclenchent pour dramatiser l'action, qu'on ne se rend pas trop compte du caractère dirigiste du jeu. Tout comme Medal of Honor nous donnait l'impression d'être dans un « Il faut sauver le Soldat Ryan » dont on serait le héros, Splinter Cell réussit à nous plonger dans une ambiance digne d'un film à gros budget. On se faufile dans le dos des soldats surarmés, on les espionne planqué dans le faux plafond, on leur fauche leur code de sécurité en repérant l'empreinte thermique de leur doigt sur les claviers, c'est de l'infiltration très haut de gamme, un pur bonheur.

Une réalisation hors normes

Évidemment, la réalisation n'y est pas pour rien. Disons-le tout de suite, c'est du hors normes. C'était déjà beau sur Xbox, mais sur une vraie machine de l'an 2003, avec de la haute résolution, des textures plus détaillées et une gestion des lumières encore plus fine, ça devient fantastique. C'est le moteur d'Unreal Warfare qui a été utilisé (ndlr : en cours de développement), complètement modifié pour satisfaire les ambitions des programmeurs. Concernant les éclairages, on peut dire que Splinter Cell fait partie des premiers jeux à exploiter à fond les capacités des dernières cartes graphiques genre GeForce4 ou Radon 9700. Pratiquement tout se fait en dynamique, on peut par exemple voir l'ombre portée d'un grillage se projeter au pixel près sur le visage du héros (J'ai pris une photo d'écran vous le montrant sur ces pages).
Les effets graphiques comme les flammes sont très réussis, sans compter l'extraordinaire rendu des lunettes de vision nocturne ou thermique.
Les développeurs ont créé des filtres graphiques magnifiques pour ces équipements, ce qui permet de les utiliser de manière intensive sans se gâcher le plaisir d'admirer les décors. Les décors justement, ceux-ci bénéficient d'une finition exemplaire.



La caméra à fibre optique passe sous les portes pour voir ce qui se trouve de l'autre côté.

De l'infiltration très haut de gamme, un pur bonheur.

La gestion de la caméra est parfaite. On se sert de la souris pour tourner autour du perso, ce qui permet d'avoir toujours un angle de vision optimal.

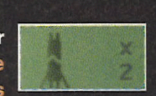




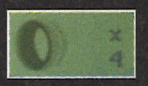
Dans le baluchon



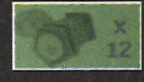
Fusil d'assaut
Pour les missions les plus musclées, Sam Fisher emporte le flingue du 3e millénaire, une sorte de FAMAS à silencieux qui fait aussi office de fusil de snipe et peut lancer caméras ou balles assommantes.



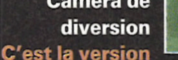
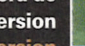
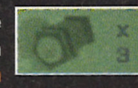
Sticky Shocker
Indispensable dans les missions où l'on n'a pas le droit de tuer froidement les gardes. Cette balle spéciale neutralise l'ennemi en lui filant une grosse décharge électrique qui le fait trembloter comme un patin quelques secondes avant qu'il ne s'écroule au sol.



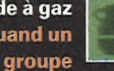
Balle assommante
La balle assommante a la même utilité que le Shocker : elle permet de se débarrasser d'un garde en l'assommant avec l'onde de choc de l'impact, sans faire aucune blessure. Une balle propre en quelque sorte, si ça se trouve, elle est même biodégradable.



Caméra d'exploration
Lancée par le fusil d'assaut, c'est une mini-caméra qui va se coller discrètement à un mur et permet de surveiller les alentours. Utile pour observer les endroits sur lesquels on a un mauvais angle de vue, ou pour repérer le chemin des patrouilles.

Caméra de diversion
C'est la version améliorée de la caméra classique. Elle dispose en plus d'un petit haut parleur qui émet une sorte de couinement afin d'attirer l'ennemi. Une fois que celui-ci est proche, elle peut alors diffuser un gaz soporifique. Ouh la vicieuse.



Grenade à gaz
Quand un groupe d'ennemis campe au milieu d'un couloir sans manifester sa volonté de bouger, c'est la solution idéale. Elle peut endormir d'un coup 5 ou 6 bonshommes avec une discrétion remarquable. Dommage qu'elle soit très rare.

Crocheteur
Pour ouvrir les portes fermées, il faut utiliser le crocheteur de serrures. On voit alors apparaître en surimpression l'intérieur de la serrure, avec les douilles, et il faut appuyer sur les touches de direction à un certain rythme pour les débloquer.

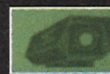
Caméra à fibre optique
Avant de rentrer dans une pièce inconnue, il est toujours judicieux de sortir cette caméra miniaturisée. Elle se faufile sous la porte et offre une vue imprenable de ce qui se trouve derrière. Ça évite les mauvaises surprises.



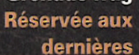
Pistolet à silencieux
L'arme de base, on l'a au ceinturon dans toutes les missions, du début jusqu'à la fin de la campagne. Le ratio efficacité létale/décibel est excellent, mais il faut se méfier : ce flingue est assez imprécis, il faut être près de sa victime et attendre que le viseur soit bien centré.



Clé jetable
Version automatique du crocheteur, les clés jetables permettent de débloquer une porte fermée en une fraction de seconde. À garder précieusement pour les passages délicats, lorsque l'on doit crocheter une serrure avec 2 gardes énervés aux fesses.



Brouilleur de caméra
Contrairement à Deus Ex, vous pourrez ici plomber joyeusement les caméras de surveillance sans déclencher l'alarme. Néanmoins, certaines sont blindées, il faut alors activer le brouilleur de caméra pour passer sans se faire repérer.

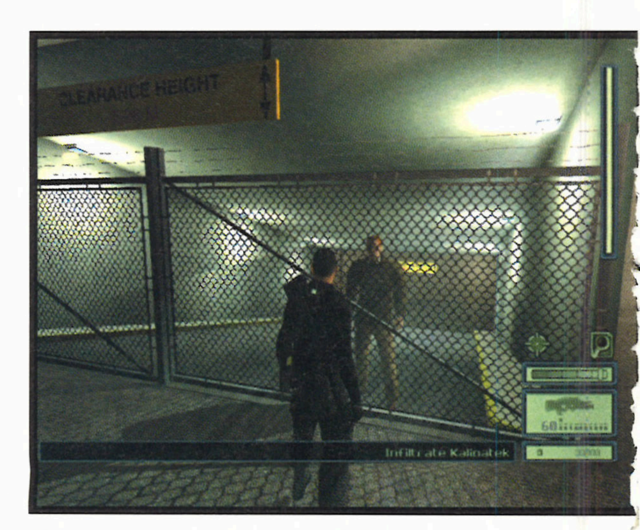



Grenade frag
Réservée aux dernières missions, c'est la seule arme un tantinet bourrine du jeu. Ça fait du bruit, ça tue plein de monde dans un concert de cris de douleur, bref ce n'est pas l'idéal quand on veut se la jouer furtif. Mais bon, parfois, vous n'aurez pas le choix...

L'époque des pièces meublées avec 2 chaises et une table texturées au hasard est définitivement révolue, on a droit à des intérieurs ultra-détaillés. Par exemple, dans n'importe quel bureau, on peut voir les fils des machines, les ampoules, les prises électriques, les tasses de café et les magazines sur les tables, les tableaux sur les murs... Et pas une seule répétition de texture à l'horizon, bref, un boulot impressionnant. Les animations, elles aussi, ont bénéficié d'un même souci du détail, Sam Fisher et ses ennemis bougent tous parfaitement bien. On peut surprendre les gardes en train de s'étirer lorsqu'ils s'ennuient, téléphoner au portable, boire une canette, bref, on trouve une belle variété de mouvements et de postures qui ne donne jamais l'impression d'avoir à affronter une armée de clones. Au niveau de l'Intelligence Artificielle, rien à dire, les ennemis réagissent logiquement à leur environnement. Ils vont voir ce qui se passe lorsqu'ils entendent un bruit, ils s'étonnent lorsqu'on éteint la lumière dans une pièce... Ils savent même comment réagir lorsqu'on prend en otage un de leurs collègues, façon Metal Gear Solid, et ne tirent pas lorsqu'il s'agit d'un gradé. C'est donc du bel ouvrage que nous a fait Ubi Soft, sûrement l'un des jeux les mieux réalisés de ces 12 derniers mois.

Quelques petits défauts, quand même...

Malgré la somme de qualités qu'il possède, Splinter Cell souffre quand même de quelques petits défauts mineurs. Nous vous en parlons histoire d'être exhaustifs, mais franchement, ils sont noyés dans le plaisir de jouer... Tout d'abord, on regrettera le côté trop sombre de certains niveaux du jeu. Même en poussant le gamma à fond, certains buildings semblent éclairés à la bougie. Les visions thermique et nocturne sont obligatoires pour progresser. Parfois, cela frise l'incohérence, comme dans la mission où l'on doit infiltrer le quartier général de la CIA. Les couloirs des bâtiments sont tellement mal éclairés qu'on peut passer à 1 m des agents de sécurité sans se faire repérer, c'est un peu tiré par les cheveux... Ensuite, sur les 9 missions de la campagne solo, 2 ou 3 sont un peu moins bonnes que les autres. La mission se déroulant dans la plate-



L'interaction avec les NPC est très limitée, elle se limite juste à des dialogues scriptés avec les contacts qu'on retrouve sur place.



Certains passages sont purement plate-forme, il faut s'agripper aux tuyaux, enchaîner les doubles sauts et les descentes le long de filin pour progresser.

TIPS JEU

Pour entrouvrir une porte et mater discrètement ce qu'il y a derrière, appuyez sur le bouton « Arrière », lorsque vous enfoncez le bouton d'action, l'ordre « Open Door » deviendra alors « Door Peek ».



Un titre de très grande classe, un des meilleurs de ces dernières années.

forme pétrolière m'a par exemple paru un peu poussive. Cela dit, c'est bien peu de choses par rapport aux dizaines de moments d'anthologie qui parsèment la campagne solo. Enfin, au niveau de la réalisation, signalons une petite lacune : lorsque les ennemis montent des escaliers, ils ont la même animation que lorsqu'ils marchent sur du plat. Ça fait tâche de graisse sur un napperon blanc. O.K., on se choque peut-être pour un rien, mais il faut dire que lorsqu'on a un jeu de la trempe de Splinter Cell entre les mains, on a tendance à devenir exigeant.

...mais vraiment trois fois rien

Au final, Splinter Cell est conforme à ce que nous espérions depuis ce voyage de presse à Montréal où nous l'avions découvert : c'est un grand, un très grand titre. Peut-être le meilleur jeu d'action/infiltration jamais produit, toute plate-forme confondue. Du début jusqu'à la fin de la campagne solo, le plaisir de jeu est ininterrompu, grâce à la variété des situations proposées, le réalisme des environnements, le grand choix d'action dont on dispose et la beauté des décors. Splinter Cell sur PC n'a de plus absolument rien à envier à sa version Xbox, il lui est même supérieur sur bien des points. Au niveau technique bien sûr (graphisme nettement plus fin, textures plus détaillées...), mais aussi au niveau des contrôles du personnage. Certains passages délicats à négocier avec une manette Xbox se révèlent nettement plus simples à la souris et au clavier, dont on configure les touches comme dans n'importe quel shoot 3D. Sur PC, la progression se fait de manière plus fluide, moins hachée que sur console, car on peut sauvegarder à n'importe quel moment, sans attendre de passer par un checkpoint. Cela pénalise peut-être un peu la durée de vie, mais rassurez-vous : avec 9 missions qui demandent chacune entre une et trois heures selon le niveau de difficulté, les développeurs nous en donnent pour notre argent. Déjà excellent sur console, Splinter Cell confirme donc toutes ses qualités sur PC : c'est simplement l'un des meilleurs jeux de ces dernières années, un titre de très grande classe qui vous aimantera à la souris tant que vous n'en aurez pas vu la fin.

ackboo

En Deux Mots

SPLINTER CELL NE NOUS A PAS DÉÇUS. ON S'ATTENDAIT À UN GRAND JEU D'INFILTRATION, ON EST SERVI. C'EST UNE RÉUSSITE SUR TOUS LES PLANS : QUALITÉ DES MISSIONS, MANIABILITÉ DU PERSONNAGE, VARIÉTÉ DES DÉCORS, GRAPHISME, ANIMATION... UN TITRE MAJEUR QUE TOUS LES FANS DE JEU VIDÉO SE DOIVENT DE POSSÉDER.

+ La gestion de la lumière
+ Le gameplay infiltration parfaitement au point
+ La qualité et variété des missions
+ La beauté et le niveau de détail des décors
− Quelques rares missions un peu moins bonnes que les autres

9 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE



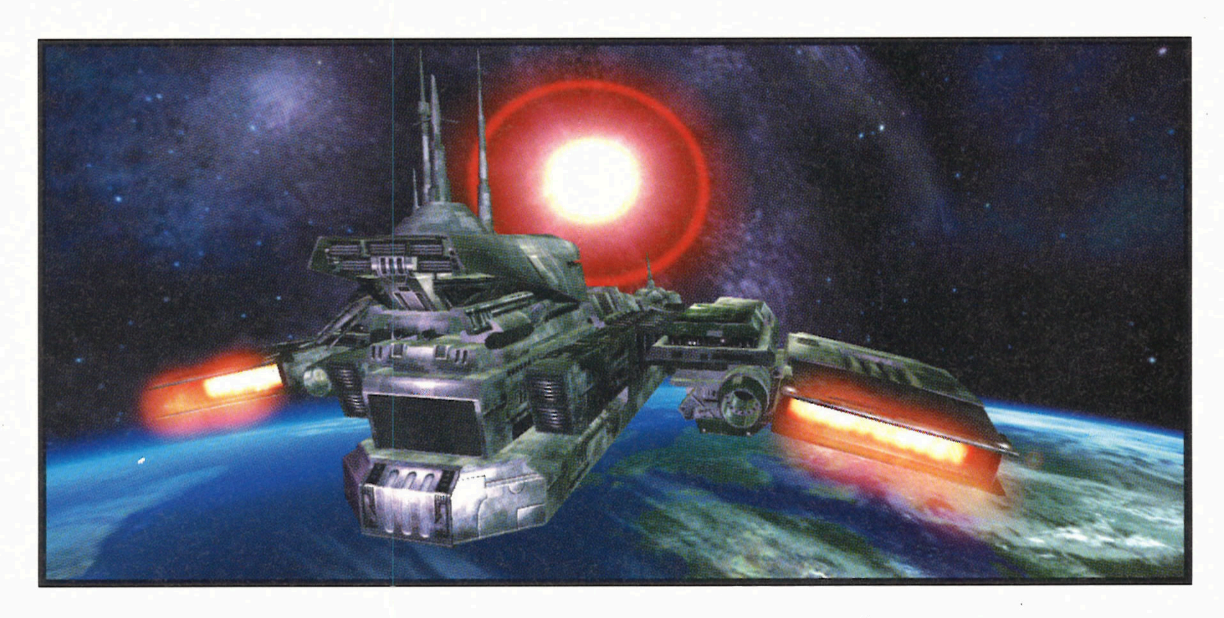
9 INTÉRÊT



UNREAL 2

SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE

The Awakening



CINQ ANS APRÈS, VOICI LA SUITE D'UNREAL. CHOIX ÉTONNANT, UNREAL 2 EST EXCLUSIVEMENT SOLO. LE DÉFI EST DONC DE TAILLE : LEUR JEU SE DOIT D'ÊTRE SUFFISAMMENT SOLIDE POUR QU'UNE FOIS LA CAMPAGNE FINIE, ON SE DISE : « FANTASTIQUE, JE VAIS LE REFAIRE DANS LA FOULÉE ! » PLUTÔT QUE : « ARGL... J'Y AURAIS BIEN JOUÉ ONLINE. » ALORS ? PARI TENU ? NON.

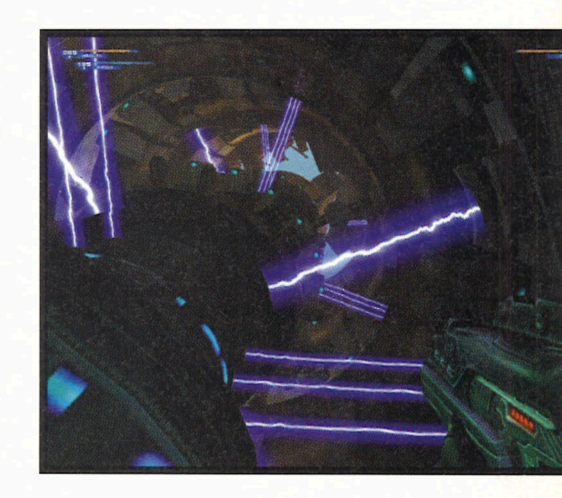

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **P4 1,5 GHz**
ÉDITEUR **INFOGRAMES**
DÉVELOPPEUR **LEGEND ENTERTAINMENTS**
TEXTE ET VOIX **V.F.** TESTÉ EN **FRANÇAIS**

Brrr... impressionnant, comme ils sont déserts les bureaux de Joystick alors que j'arrive en ce samedi soir. J'allume les lumières et pas du tout rassuré je couine : « Il y a quelqu'un ?... Youhou ?... » Pas de réponses, j'ajoute d'une voix plus virile : « S'il y a un cambrioleur, je vais juste dans le bureau du fond et je m'enferme ! Vous avez tout le temps de partir ! » Toujours pas de réponse ce qui me fiche encore plus la trouille. C'est fou ce que je peux être héroïque dans les jeux vidéo et poltron dans la vie. Me voilà barricadé dans les bureaux. Dehors, la nuit est tombée. Pour me tranquilliser j'allume toutes les lumières et mets de la musique à fond. La raison de cette incursion nocturne ? Je suis venu tester Unreal 2 et ce n'est pas le Celeron 566 que je me coltine à la maison qui pourra le faire tourner. Caféine m'a prévenu que leur nouveau moteur est sacrément gourmand. Sans chercher à comprendre, j'installe donc directement Unreal 2 sur le PC flambant neuf de Captain Tarace : un Athlon 2100XP, GeForce 4400, 512 Mo de RAM. Mmm... joli p'tit monstre.

Saturday night fever

Un coup d'œil à ma montre : nous sommes samedi 20 h 00. À cette heure-ci, tous mes potes doivent faire la fête, mais qu'est-ce que j'ai à leur envier ? Moi, me voilà bardé d'armures. J'entre fièrement dans une base militaire et rencontre mes supérieurs. J'apprends au passage qui je suis : le Marshal John Dalton, ex-Space Marines, mis au placard depuis belle lurette. Mon boulot ? Des patrouilles de routine à travers le cosmos. Non vraiment, rien de palpitant. Au garde à vous devant mon boss, je joue les bourrus et exige un service actif. Rien à faire. Me voilà affecté à une nouvelle mission de routine. Pourtant tout le monde me connaît dans cette base. J'y suis respecté et admiré. Un gradé me propose une séance de simulateur histoire de me familiariser avec les commandes du jeu. Leur tutorial est vite expédié : sauter, se baisser,





sauter/grimper et buter quelques cibles. L'instructeur se confond en compliments et je m'en retourne à mon vaisseau en me disant que j'aurais mieux fait de zapper ce tutorial fort peu instructif. Petite cinématique spatiale, ma navette accoste mon vaisseau en orbite où Aïda, mon officier en second, m'attend déjà sur le pont. Aïda est une nymphette gaulée comme un poster de « Playboy ». Son corsage a un mal fou à contenir ses loches aux dimensions galactiques. Aïda m'explique ma première mission et m'envoie ensuite voir Isaak, l'ingénieur de bord. La gueule vérolée par l'alcool, Isaak enchaîne clope sur clope en me présentant les armes qu'il a bricolées pour moi. Dans les couloirs, je croise enfin Ne'Ban, le nouveau pilote, un extraterrestre hilarant. Ne'Ban a été catapulté aux commandes de ce vaisseau à la suite d'un programme d'échange intergalactique. Avant de partir en mission, j'explore quand même l'Atlantis de fond en comble : les soutes, les trappes, les placards, les quartiers d'habitation. Je farfouille partout mais non, décidément rien d'intéressant ne se cache dans ce gigantesque vaisseau. Je pénètre finalement dans ma navette de débarquement... la première mission se charge enfin.

Premiers pas en liberté

Les décors naturels sont immenses et d'une fascinante beauté. On a l'impression qu'on pourrait se balader des heures durant dans cette nature, comme dans un jeu de rôle.



La réalisation est irréprochable.

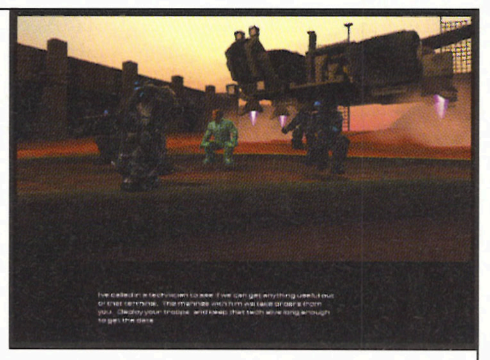


Les maps sont féeriques avec d'innombrables trouvailles d'ambiance et de background.

Toute la végétation ondule au rythme du vent et je reste quelques instants comme un con à mater des brins d'herbe que l'on pourrait presque cueillir. Je pénètre dans des jardins et tombe nez à nez avec une tête tranchée plantée au bout d'une pique ce qui met fin à cette parenthèse bucolique. Des aliens se ruent d'ailleurs déjà sur moi en éructant. Tout ragaillardi et excité, je mets le jeu en pause, juste le temps de courir couper toutes les lumières du bureau. Je m'en retourne au halo du moniteur : adieu pomme de terre le pétochard... je suis le Space Marshal John Dalton réintégré au service actif ! Et... et mince, ils sont un peu décevants leurs aliens. Humanoïdes balèzes, chitineux, tout en crocs et griffes, ils sont le cliché même de l'extraterrestre hostile. Les voilà qui avancent vers moi en bande ; l'occasion de juger la qualité de l'I.A. Beuh... elle est décevante aussi. Aucune intelligence de groupe. Les ennemis se contentent d'attaquer tout ce qui entre dans leur zone. Alors je bourrine et blaste les importuns sans finesse. Il y a des bonus de vie, d'armure, des munitions généreusement réparties un peu partout... et je pressens déjà qu'aucun gameplay révolutionnaire ne viendra ébranler ce jeu.

10 heures plus tard...

6 h 00 du matin. J'avance dans les missions à la fois captivé et déçu. Captivé car l'action n'arrête jamais et les univers que l'on traverse me laissent subjugué. Il y a bien ces briefings entre 2 missions, mais ils sont vite zappés. On s'en retourne aussitôt à une nouvelle planète délirante, de nouveaux lieux assommants de beauté, de nouveaux ennemis, de nouvelles armes. On parcourt ces innombrables décors sans jamais bloquer... Parfois, c'est même gâché tellement on les traverse vite. Mais l'histoire est tristement convenue ; il s'agit de rassembler 7 reliques aliens. Une fois réunies, elles formeront une arme apocalyptique. Différentes factions se disputent ces reliques. Alors il faut tuer tous ces gens. Les ennemis sont inégalement intéressants. Certains sont cependant très réussis, comme ces femmes clonées et fanatiques. Leurs leaders tombent du ciel en exosquelette, propulsées par des rétrofusées. À distance, elles nous bombardent de roquettes, et arrivées au corps à corps, elles font tourner leur arme avec un geste de cow-boy : leur lance-roquettes devient un lance-flammes. Les niveaux sont gigantesques, hallucinants de beauté, et tellement cohérents qu'on dirait qu'ils ont été dessinés par des architectes. Ils se concluent souvent par un duel avec un boss surpuissant. Le tout dernier est d'ailleurs particulièrement bien vu (je ne vous dévoilerai rien à son sujet). Mais la plupart ne sont que de simples super unités. Autre sujet d'amertume : rares sont les missions originales qui nous sauvent du banal « aller là-bas, tuer tout ce qui bouge et revenir avec un bout de relique ». À 3 ou 4 reprises cependant, le but du jeu est de tenir une position attaquée de toutes parts.



Passage très intéressant au cours duquel on doit d'abord poster des hommes, puis défendre une base en snipant plusieurs vagues d'assaut, planqué derrière un vasistas.

Le choix des armes

Des armes il y en a un paquet. Trop dirais-je même puisque quelques-unes s'avèrent complètement inutiles. En voici la liste complète. Dans la tradition d'Unreal, chaque arme a 2 utilisations : 1) normale 2) alternative.

Pistolet à dispersion :
1/ Arme à énergie de faible puissance, mais munitions illimitées.
2/ Tir concentré très puissant en maintenant le bouton appuyé 5 secondes.



Fusil d'assaut :
1/ Tir en rafales, excellent à courte et moyenne portée.
2/ Tire 5 balles d'un coup avec l'effet d'une grenade.



MAGNUM :
1/ Tir au coup par coup, fort dérisoire comparé aux autres armes.
2/ Tire une rafale de 3 balles tout aussi dérisoires (une arme fort inutile).



Lance-grenades :
Une arme très intéressante.
Six types de munitions.
Le tir alternatif permet de choisir entre les différents types de munitions.
En maintenant le bouton de tir appuyé, la grenade explose à retardement. (Comment j'aurais aimé l'avoir en deathmatch celle-là) Voici les différentes grenades :
- Fragmentation
- Gaz toxique
- Napalm
- EMP (détruit l'électronique)
- Assommante
- Fumigène (inutile contre des I.A.)



Shotgun :
1/ Ultime à courte portée.
2/ Double tir et dégâts incendiaires.



Lance-flammes :
1/ Comme le nom l'indique.
2/ Déchargez du combustible sans l'allumer, puis tirez dessus à distance quand vos ennemis traversent la zone.



Lance électrique :
1/ Tir faiblard, mais rapide et précis (très puissant contre les ennemis cybernétiques).



2/ Blast EMP (détruit l'électronique).

Lance-roquettes :
1/ Roquette non guidée.
2/ Maintenez le bouton appuyé et lockez jusqu'à 4 adversaires. Lâchez le bouton : une roquette est lancée qui éclate en 4 roquettes guidées.



Fusil de précision :
1/ Le classique fusil de snipe.
2/ La seconde utilisation enclenche le zoom... qui porte incroyablement loin.



Drakk Laser :
1/ L'équivalent du Railgun : une arme rapide, puissante et précise (mais pas de zoom).
2/ Crache une langue de plasma.



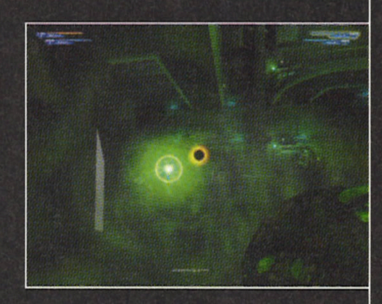


Pistolet à araignées :
1/ Crache une dizaine de petites araignées qui harcèlent l'ennemi.
2/ Crache une grappe d'œufs d'araignées. Ceux-ci éclosent et les araignées combattent à vos côtés (encore une arme très inutile mais qui a l'avantage d'être amusante).

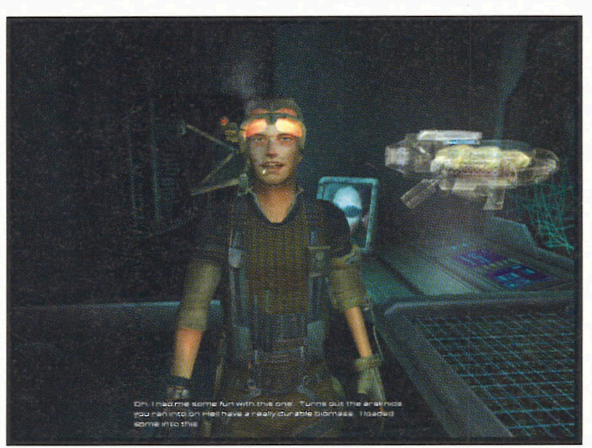
Takkra :
1/ Une sphère cybernétique qui harcèle l'ennemi visé.
2/ La sphère orbite autour de vous et vous protège.



Arme à singularité :
Mmmm... celle-là, je vous en laisse la surprise. Mais autant vous dire qu'une fois en main, plus grand-chose ne pourra se mettre en travers de votre chemin.







Isaak, votre ingénieur est un gros fumeur. À force d'enchaîner les clopes, ce con m'a fait craquer après 8 jours d'abstinence.

Un peu de technique

Lumières en temps réel, particules, brouillards volumétriques, ventilation des fumées... on nous sort ici le grand, le très grand jeu. N'oublions pas qu'Unreal 2 est avant tout une démo technologique qui servira à vendre leur moteur à d'autres développeurs. Reste que l'addition est salée : un Athlon 1800 XP équipé d'une GeForce3 est la limite basse pour le faire tourner. Caféine me précise que, toutes les options à donf, c'est jouable en 1024x768 + FSAA 2X, Anisotropic Filtering 4x sur un P4 2,8 GHz et une Radeon 9700 Pro. (Non, moi non plus je ne comprends pas ce qu'il raconte. Bientôt il parlera en binaire lui).

Exemple de mission

Les scénaristes ont fait preuve d'une imagination débordante pour tout ce qui concerne les univers que l'on visite. En voici un bel exemple : on nous envoie sur une planète qui est un gigantesque organisme vivant. Sa surface charnelle est hérissée de poils immondes qui font office de végétation. On pénètre dans ses entrailles par un pore démesuré. On évolue dans ses viscères et, quand on retire finalement la relique en son centre, la planète vivante en devient malade. Tout tremble. Son système immunitaire se met à nous attaquer. Des poches d'acide se déchirent, nous giclent dessus et l'on prend ses jambes à son cou pour échapper à cette dinguerie apocalyptique. Conclusion : c'est magnifique, mais la mission se résume une fois de plus à « aller chercher et rapporter ». Dommage.







Les ennemis arrivent en masse, par vagues d'assaut successives. Pour nous aider à tenir notre Fort Alamo, des marines sont parfois sous notre commandement. On a juste le choix entre quelques ordres prédéterminés par le scénario, par exemple : 1) garder la porte de derrière, 2) patrouiller le mur, 3) garder la porte de devant et 4) garder le centre de contrôle. Il y a aussi des tourelles cybernétiques que l'on peut poser où l'on veut ; élément emprunté à l'excellent mod de Quake « Weapon Factory ». Dernier outil spécifique à ces séquences défensives : des barrières laser grâces auxquelles on peut rapidement dessiner un périmètre infranchissable. Ah là là... comment ça aurait été trop top d'avoir tout ça dans un mod multijoueur.

Mais non, Unreal 2 est uniquement solo

16 h 00 de jeu non-stop. J'en tremble de partout tellement je suis crevé et stressé. Nous sommes dimanche midi. Mes potes doivent se lever avec la gueule de bois, et moi je vais me coucher avec un début d'infarctus certes, mais quand même, j'ai sauvé l'univers. La fin est d'ailleurs assez épique et surprenante. Mais que penser de ce jeu finalement ? La réalisation est irréprochable. Les maps sont féeriques avec d'innombrables trouvailles d'ambiance et de background. En revanche, leur débauche d'imagination ne concerne que très rarement le gameplay qui est désespérément classique. D'un FPS exclusivement solo, j'attendais autre chose qu'Half Life en plus beau. D'ailleurs le scénario d'Unreal 2 est loin d'être aussi original et captivant que celui d'Half Life. J'espérais un jeu plus scripté comme Medal of Honor, ou alors plus riche et teinté de jeu de rôle, comme Deus Ex. Unreal 2 n'est qu'un long et magnifique casse-monstres sans finesse ni surprise. Les scénaristes ont raté le coche à plusieurs reprises. Par exemple, ce vaisseau, l'Atlantis, dans lequel on retourne à la fin de chaque mission, j'aurai bien aimé qu'il s'y passe autre chose que du blabla de sitcom spatial. Je ne sais pas moi, un homme d'équipage aurait pu s'avérer être un traître. Il aurait pu y avoir un abordage par des pirates de l'espace... Mais non, il ne s'y passe vraiment rien de rien. Reste donc 16 h 00 à explorer des univers magnifiques en butant du monstre à la chaîne sans jamais bloquer. Caféine qui lit ce que j'écris par-dessus mon épaule me précise, désabusé, que lui, il a fini le jeu en une dizaine d'heures seulement. Unreal 2, un FPS offline magnifique, parfaitement soigné, et l'on aurait pardonné toutes les lacunes de sa campagne solo si celle-ci avait servi à introduire un mode multijoueur... un mode dont le manque se fait décidément beaucoup sentir quand on range finalement ces CD dans leur boîte.

monsieur pomme de terre



En Deux Mots

Résultat de 5 années de travail, Unreal 2 est une démonstration de puissance technologique. La campagne solo nous fait traverser des univers d'une incroyable beauté, mais le jeu se contente d'être un magnifique casse-monstres. On ne s'ennuie certes jamais, mais les surprises sont rares. On est surtout très frustré, quand la campagne est finie, de ne pas avoir accès à un mode multijoueur.

- + Sublime boulot de level design
- + Que les environnements sont beaux !
- + Niveaux « Fort Alamo » intéressants
- – Hérésie ! Pas d'option multijoueur !
- – Un casse-monstres sans surprise

9 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



Parfois un peu violent mais toujours guilleret.

Silent Hill 2

ACTION/AVENTURE

JAMES A PERDU SA FIANCÉE ATTEINTE D'UN CANCER DU GROIN ET A ASSISTÉ À SA MORT À L'HOSTO. QUELQUES ANNÉES PLUS TARD, IL CONTINUE À RECEVOIR DES LETTRES D'ELLE PROVENANT D'UNE VILLE OÙ ILS AVAIENT PASSÉ DES VACANCES. JAMES S'Y REND POUR ENQUÊTER. JAMES EST UN CON.

Cela fait des années que les jeux de Survival Horror sont devenus l'apanage de la console, exception faite de quelques tentatives, çà et là, sur PC. L'un des derniers en date était le magnifique mais chiantissime Undying. Avant lui, il faut remonter bien plus loin pour dégoter un autre titre de qualité ayant pour thème l'horreur et le fantastique : Nocturne. Si celui-ci faisait part à la fois d'une ambiance bien rendue et de dialogues extraordinairement drôles, il avait tout de même une certaine retenue dans le gore. Dans la série Silent hill, ce n'est pas la même chose, bien au contraire : ce qui était suggéré devient de plus en plus affiché, et qui plus est dans ce second volet. Ici on touche le film d'horreur pur et dur et si l'histoire a encore une importance cruciale, on ne ménage plus les effets sanglants, les show-rooms de cadavres (immobiles ou non), les litres de sang repeignant les murs et les visions de cauchemar. Moi, en fait, je trouve ça vachement cool. Ça me rappelle les chefs-d'œuvre du cinéma italien de mon enfance. Euh non, je veux pas parler des œuvrettes de Visconti ou d'Antonioni mais des films de Lucio Fulci ou même ceux de Ruggero Deodato tel que l'extraordinaire « Cannibal Holocaust » qui préfigurait le magistral « Dernier monde cannibale » (film qui a mis un terme prématuré à la carrière prometteuse de ce cinéaste donnant dans le documentaire ethnique). Ici, pas question de jouer les vierges effarouchées, mais il n'est pas idiot, je pense, de préciser que ce jeu n'est pas destiné aux joueurs les plus jeunes ainsi qu'aux enfants (ou alors aux enfants déjà morts).



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM PIII 800, 256 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR KONAMI
DÉVELOPPEUR KONAMI IRAN, EUH JAPON
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

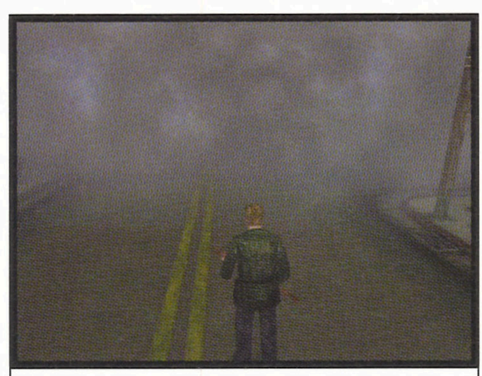


Welcome to Brumeland

L'histoire de Silent Hill 2 ressemble à celle du premier épisode. Dans ce dernier, un père inquiet recherchait dans une ville pleine de monstruosités sa sotte de fille qui s'était perdue dans le bled. Ici, rebelote ou presque puisque notre héros débarque dans une cité, certes beaucoup plus grande, pour enquêter sur des lettres envoyées par sa fiancée décédée. Chemin faisant, il va devoir explorer cet endroit où de multiples dangers le guettent. Sa seule aide, à part une panoplie d'armes assez réduite, est une radio cassée qui a le pouvoir de nous avertir de la proximité de quelque chose de dangereux et qui nous en veut. Comme toutes les radios cassées.
Contrairement à la série des Resident Evil, on bénéficie d'une caméra mobile qui accroît considérablement l'immersion par rapport aux jeux de Square. Celle-ci suit le personnage dans tous ses déplacements ou presque. On se retrouve souvent dans l'incapacité de voir ce qui se trouve devant nous. Pas de bugs ici, c'est totalement voulu. Lourd, mais voulu. L'adrénaline a tendance à monter

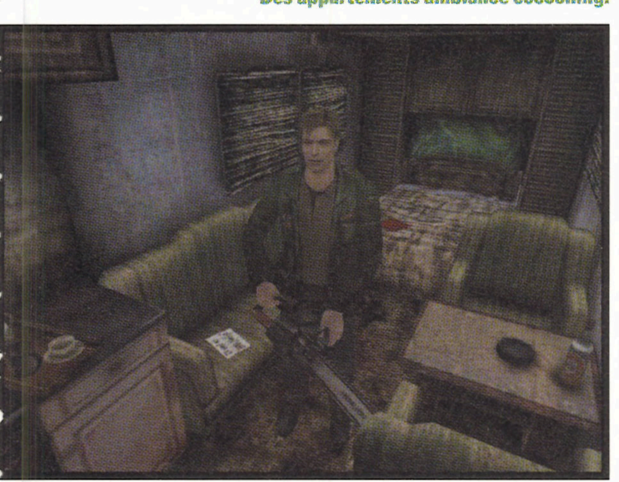
La question graphique

À sa sortie, Silent Hill 2 faisait figure de démo technique sur PS2. Les textures particulièrement fines et surtout la modélisation des personnages étaient parmi les plus évoluées du moment. La même impression perdure encore un peu ici, si ce n'est pour certaines animations comme lorsque le personnage se met à courir. Dans ce cas, on a l'impression curieuse qu'il trottine au ralenti sur le sol. Ce n'est pas véritablement gênant mais plutôt curieux. Mis à part cela, la modélisation des monstres et des personnages est toujours aussi impressionnante tout comme les magnifiques effets de lumière et d'ombre à l'intérieur des bâtiments.

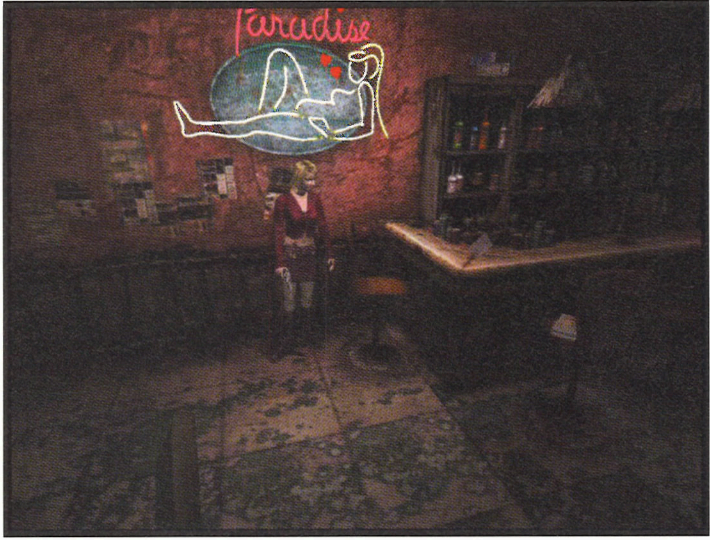


Une impressionnante distance de vue d'au moins 3 m.

Des appartements ambiance cocooning.



Silent Hill 2 est un monument du Survival Horror sur PlayStation 2.

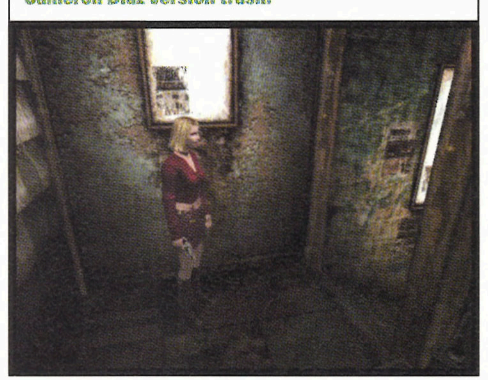


lorsqu'on se retrouve dans une ruelle et qu'il nous est impossible de faire face à un monstre se trouvant hors de notre champ de vision. La ville est très vaste, elle comporte de nombreuses zones bien flippantes telles que le lac que l'on devine hanté, ou l'hôtel qui n'a comme résidents que de multiples choses moites et griffues. Ici pas de voitures, ni d'ailleurs de passants dans les rues. Ces dernières sont inondées par un épais brouillard qui ne nous permet pas de voir de très loin tout ce qui peut se tapir dans leurs recoins. Certaines parties de la région sont fermées et l'exploration n'est pas aussi libre que dans le premier Silent Hill. Si la ville est inhabitée, on trouve quand même quelques survivants qui restent ici, sans doute pour profiter de ces fameux loyers bloqués qui se pratiquent dans la plupart des villes infestées de morts-vivants. On rencontre chemin faisant un adolescent idiot et obèse, un vrai-faux sosie de notre fiancée, ainsi que « Pyramid-man » que vous reconnaîtrez tout de suite en le voyant.

Total Conversion

Le portage console vers PC s'est très bien passé, merci. C'est d'ailleurs l'une des plus fidèles adaptations que l'on ait pu voir jusqu'ici avec Grand Theft Auto 3. Je me souviens encore des catastrophes ambulantes qu'étaient Whipeout et FF7 lorsqu'elles firent leur apparition sur nos bécanes, conservant au passage la résolution de la PS1 et même sa lenteur. Quelques stigmates de

Une nouvelle héroïne : Cameron Diaz version trash.



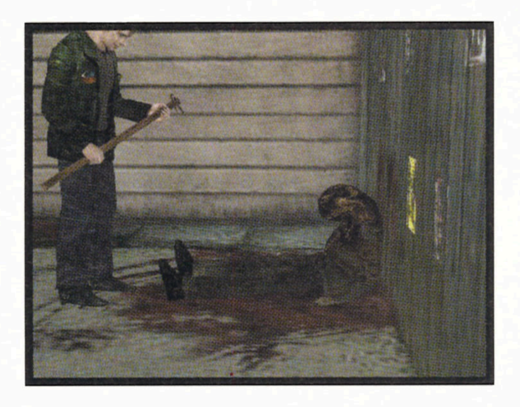
TIPS JEU

Économisez les balles à tout prix. Pour les zombies et autres petites choses, utilisez de préférence les armes blanches. Tout ce qui n'est pas définitivement tué revient un jour ou l'autre. Pour s'en débarrasser à jamais, ne tirez qu'une seule fois dessus et quand ça gigote au sol approchez-vous et écrasez le monstre avec le talon (touche « action », sans la touche « arme » enclenchée).



Un peu de technique

Côté installation, le jeu y va bien lourdement puisqu'il ne prendra qu'1,8 giga sur le disque dur dans sa version « light » contre 2,2 si on a le malheur de vouloir installer aussi les vidéos. Le jeu se lance en 1024x768 et au-delà, offrant une bien plus grande finesse que sur PlayStation ce qui est évidemment bienvenu. Le filtre « bruit vidéo » qui cradifiait l'image exprès, dans le but de camoufler les carences techniques de la console, peut être désactivé, tant mieux.



Ambiance stressante garantie, ne serait-ce qu'à cause de la coupe de cheveux révoltante du héros.

consoleux existent çà et là : on peut le voir sur l'écran de chargement où on nous conseille vivement de ne pas « éteindre le PC » pendant la sauvegarde, juste au cas où on aurait été transmuté en gogol. Pareillement, entre certains écrans d'options, il s'écoule quelques secondes pour passer de l'un à l'autre comme si on avait été transféré dans la dimension des bécanes 8 bits.

Le seul défaut du jeu concerne bien évidemment la maniabilité. Si celle-ci est un rien plus évoluée que dans la version originale, on regrette toutefois de ne pas trouver un mode Regard Libre fonctionnant à la souris ou quelque chose de ce genre. Pour se démener dans le monde de Silent Hill, le pad est bien sûr fortement conseillé même si ça reste jouable au clavier. Côté contrôles, on trouve un avantage non négligeable comparé à la version PS2 puisqu'il est possible de recharger une arme ou d'en changer sans avoir besoin de faire un tour dans l'inventaire.

Version longue

La version PC est particulièrement bienvenue puisque SH2 apparaît ici dans sa version Director's Cut. Il ne s'agit pas d'effets gores supplémentaires (il y en a déjà suffisamment, croyez-moi) mais d'un scénario supplémentaire. Celui-ci nous met aux commandes d'une héroïne (la fameuse fiancée), mais il est particulièrement conseillé de ne s'y lancer qu'après la fin de l'aventure principale.

Linéaire mais angoissant

Le plus grand défaut que l'on puisse attribuer à Silent Hill 2 est sa grande linéarité. S'il n'y a rien de très étonnant à cela dans le cadre d'un jeu d'aventure classique, l'apparence de liberté que l'on a en se baladant sans trop d'entraves dans une ville en 3D nous donnait l'impression du contraire. En réalité, on a moins de latitude de mouvement que dans le premier chapitre de la série. Mais là où l'on se prend cette réalité en pleine face, c'est en se heurtant à une véritable collection de portes et de maisons fermées (80 %). C'est d'autant plus navrant que la durée de vie du jeu s'étend d'une douzaine à une vingtaine d'heures au maximum et qu'il aurait été bienvenu de pouvoir se perdre ou explorer en profondeur des lieux, mêmes vides. L'aventure elle-même suit son bonhomme de chemin sans qu'on n'ait jamais l'impression de s'en écarter ou même de trop douter de nos choix. Hormis ce point négatif, le jeu est très bien scénarisé avec une montée crescendo vers l'angoissant. Cela est remarquablement bien rendu même si l'aventure devient de plus en plus confuse si on ne suit pas l'histoire avec attention : Silent Hill 2 est un titre où il est dangereux de sauter une cinématique. Jeu console oblige, l'aventure est subdivisée en chapitres se terminant par la rencontre de divers Boss. Chacun demande une tactique particulière pour être vaincu et souvent, en tuer un demande une maîtrise parfaite des mouvements et des attaques du perso. Dans l'ensemble, les énigmes sont soit très logiques soit moyennement complexes. On ne se retrouve jamais bloqué très longtemps par des puzzles absurdes comme dans tant d'autres jeux.

Bob Arctor



Au pays des tags.

En Deux Mots

Un excellent portage d'un grand jeu console. Seulement, le petit a un peu vieilli, et surtout il est bougrement trop court comparé aux produits PC. Heureusement, l'ambiance est toujours là ainsi que les décors et le scénario qui s'améliore au fur et à mesure que l'on s'approche de la fin. Mieux encore, ce Director's Cut nous offre une petite aventure en bonus.

- + Un grand titre du Survival Horror
- + Ambiance et histoire (sur)prenantes
- − Trop « console » et trop court
- − Assez linéaire
- − Prend trop de place sur le HD

6	Technique
7	Artistique
7	Intérêt



C'EST FOU COMME ÇA PEUT CHANGER UN ENFANT, L'ADOLESCENCE : IL ÉTAIT MIÈVRE ET EMPOTÉ. IL NOUS REVIENT HILARANT, HIRSUTE ET ÉTINCELANT DE GÉNIE. ÇA Y EST, RAYMAN 3 EST UN GRAND... UN TRÈS GRAND JEU.



Rayman 3 Hoodlum Havoc

PLATE-FORME



Un bonus piégé vous fait rétrécir. Devenu minuscule, vous pilotez l'une de vos chaussures et, à travers tout le niveau que vous venez de traverser, vous pourchassez votre seconde grole.





TOUT PUBLIC

CONFIG. MINI : PIII 500
EDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR – PAYS : UBI SOFT FRANCE
TEXTE : V.F. **VOIX :** V.F. **TESTÉ** EN FRANÇAIS

O.K., c'est gagné, je suis un fan de Rayman. C'est un peu la honte mais j'assume. Je veux une casquette Rayman, un T-shirt Rayman. Je veux un piercing au téton pour me faire tatouer sur la poitrine un Rayman suspendu à l'anneau. Mmm... non, ça doit faire mal... en fait, je vais demander à mon amoureuse de se faire tatouer un grand Rayman dans le dos ! Voilà ! Si elle m'aime, elle le fera pour moi. (NDLR : connaissant madame pomme de terre, tu vas plutôt te faire tatouer sa main dans ta gueule). C'est fou ce que j'ai aimé ce jeu et ça repose en partie sur l'effet de surprise, car ce troisième Rayman en est une de taille. J'ai toujours été très admiratif du gameplay exemplaire des précédents volets. C'était systématiquement un excellent boulot, très soigné, très inventif. Mais seigneur... quel étalage de mièvrerie. À chaque niveau, on aurait pu s'attendre à ce que Rayman nous vende du Nesquick ou nous explique le tri sélectif des ordures. Y jouer passé 14 ans en devenait presque insultant. Mais Rayman nous revient de chez le pédiatre. Il a pris 20 bons centimètres en 2 ans. Il est en parfaite santé mais surtout, grande nouvelle, sa puberté est achevée et ses testicules sont parfaitement descendus.

Au sortir d'un ingrat cocon...

Le nouveau ton est lancé dès le tutorial. Une grenouille hystérique et hilarante nous apprend les commandes de base. On dirait du Robin William dans sa période « j'ai arrêté les acides grâce à la coke ». La sale bête n'arrête pas de se foutre de notre gueule, d'insulter le manuel du jeu ou le patron d'Ubi Soft... tout le monde y passe et en prend pour son grade. On se marre donc grassement, tout en assimilant les bases du jeu : on peut maintenant straffer (marcher de côté, comme dans un doom-like), faire des

Le mec qui a pondu ces boucles musicales est un petit génie !

Chaos de free-jazz et de disco, elles s'enchaînent parfaitement synchrones avec les événements.



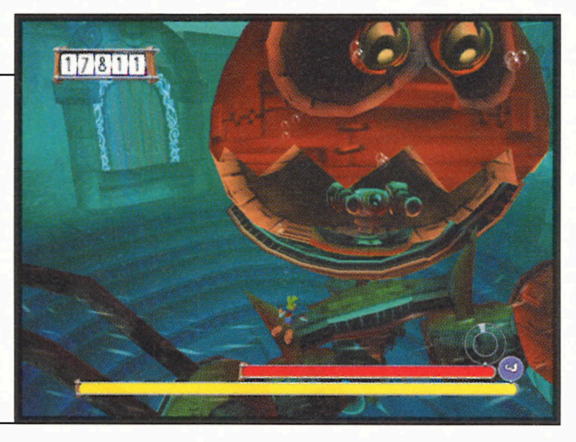
Rayman sait aussi nager maintenant, sur et sous l'eau en faisant l'hélice avec ses cheveux (oui, comme un con). Les effets d'eau sont d'ailleurs très réussis.

tirs liftés (très pratique pour contourner un obstacle), amortir sa chute en faisant tourner ses « cheveux », et intensifier son tir. Il y a aussi pas mal d'upgrades dont il faut bien piger le fonctionnement à mesure qu'on avance. Upgrade bleu : un grappin pour jouer les tarzans en se suspendant d'anneau en anneau (intensifié, ça électrocute les adversaires). Upgrade vert : vous lancez des tornades (intensifié, ça rétrécie les ennemis ce qui est assez chiant en fait). Upgrade rouge : vous cassez les obstacles (intensifié, les dommages sont décuplés). Upgrade orange : un lance-missiles ! Une fois lancé, c'est vous qui téléguidez le projectile, en vision subjective de la fusée. Enfin, upgrade jaune : vous pouvez vous envoler pendant une poignée de secondes. Voilà. Ça en fait donc un joli paquet, mais rassurez-vous, le jeu est très bien foutu. Les nouveaux éléments de gameplay sont toujours introduits uniquement quand les précédents sont bien maîtrisés. Ils sont ensuite combinés les uns aux autres… les niveaux s'enrichissent et se compliquent. Au bout de quelques heures de jeu, on se surprend à faire exécuter de véritables prouesses à son personnage. Et c'est un des grands talents du jeu : on ne bloque que très rarement, et jamais plus d'une poignée de minutes. Et pourtant les niveaux sont très impressionnants. On est toujours sacrément fiers de les avoir traversés.

Oh la jolie tortue ! On peut tirer dessus ? (NDLR : oui !)

Esthétiquement aussi, Rayman a beaucoup évolué. Le graphisme est plus mûr ; le cartoon pour enfants sages que l'on connaissait se fait magique, inquiétant, fantastique. Rayman 3 en devient un voyage féerique. Les décors que l'on traverse émerveillé sont immenses, toujours renouvelés et cohérents. Les level designers jouent souvent sur de lointaines perspectives qui, à l'horizon, nous font admirer une forteresse céleste tout en niveaux aériens et qu'il nous faudra prendre d'assaut au niveau suivant. La vie est partout ; des oiseaux dans le ciel, des bestioles qui vagabondent et s'adonnent tranquillement à leurs activités. Des piafs s'amusent à s'empiler ou esquissent une chorégraphie. On croise aussi des tortues, amoureuses timorées qui ne se font des mamours que quand on a le dos tourné. Et pour bien signaler qu'il est devenu un grand… Rayman peut leur décocher des coups de pied au cul pour les shooter comme des ballons de foot. Mais là où graphistes, codeurs et game designers ont mis le paquet… c'est sur les boss de fin de niveau. Ils sont tous magnifiques, gigantesques, et les affronter est systématiquement l'occasion de découvrir un gameplay inédit. Contre un immense robot sous-marin, il faudra attirer vers lui ses propres torpilles et les esquiver au dernier moment. Une hilarante course poursuite autour d'un chaudron magique se joue entre vous et une sorcière hirsute : c'est au premier qui tirera dans la soupe qui y mijote pour éclabousser l'autre, ce qui le transforme quelques secondes en crapaud et le rend vulnérable. L'un des derniers boss est un colossal magicien que vous affrontez dans une arène. Il est 20 fois plus grand que vous et fait pleuvoir des météores tandis qu'une foule de monstres acclame votre mise en pièces depuis les gradins. Sa vulnérabilité n'apparaît qu'un bref instant au niveau de son bâton.





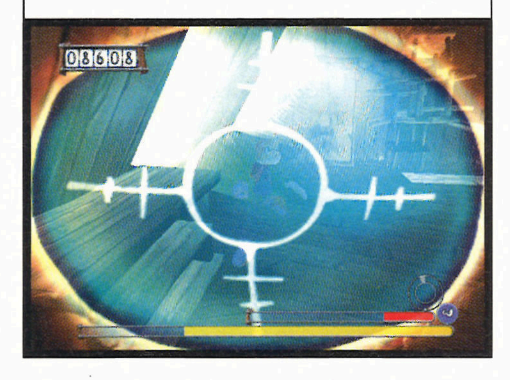
L'un des plus spectaculaires boss de fin de niveau : cette pieuvre mécanique sublimement animée. Comme souvent, on la voit se balader au loin, gigantesque, pendant tout le niveau qui précède.

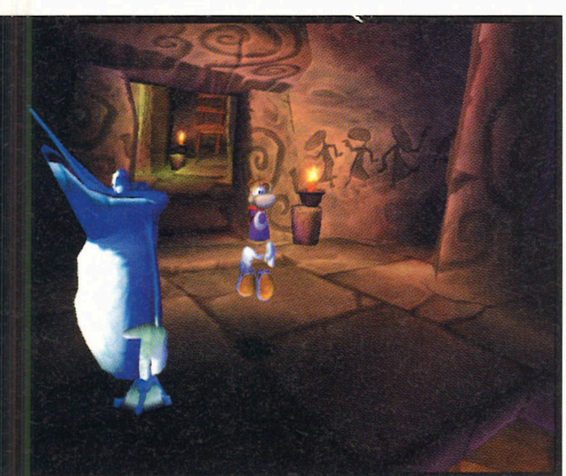
Une grenouille hystérique et hilarante nous apprend les commandes de base. On dirait du Robin William dans sa période « j'ai arrêté les acides grâce à la coke ».



Ce magicien rend vos ennemis invulnérables. Il faut donc le dégommer en premier. Problème : il n'apparait que quand vous tirez sur quelqu'un d'autre. Aaaargl !!

Un de mes niveaux préférés : une course poursuite dans un manoir entre Rayman et le propriétaire des lieux... le chef des snipers.





Derrière un très gros nez, un très gros cerveau

Beaucoup plus discrètement, mais c'est certainement l'une des plus jolies prouesses techniques : l'Intelligence Artificielle et l'étendue des actions que vos ennemis peuvent accomplir sont impressionnantes. Ils se replient. Ils vous contournent. Ils vous esquivent, vous frappent au corps à corps quand vous approchez trop. À distance, ils vous snipent en anticipant vos déplacements. Ils vous suivent même parfois quand vous croyez leur échapper en bondissant de plate-forme en plate-forme. Je crois que dans Rayman 3 les ennemis sont plus perfectionnés que les extraterrestres pataudsd'Unreal 2 ! Mais ne vous y trompez pas, si le jeu emprunte des éléments aux shoots à la première personne, c'est toujours pour enrichir leur jeu de plate-forme, pour traquer sans pitié la répétitivité. Séquence très orientée shoot : des ennemis arrivent de toute part en débarquant d'un dirigeable, sur des échasses ou à bord d'aéronefs. Ça tire de partout et la musique rythme cet enfer. Le dernier est enfin mouché et la musique se fait soudain languissante... c'est le moment d'une petite énigme. Il faut par exemple déplacer des œufs pour les poser sur des interrupteurs. Suit tout un level de plates-formes mouvantes, aérien et ultra-stressant. Arrive l'apothéose du boss de fin de niveau. Orgasme et brève cinématique : c'est l'heure de l'intermède halluciné qui ponctue le passage entre 2 univers. Ces séquences bonus vous font chevaucher une planche de surf dans un univers acidulé et technoïde fait de spirales et de mandalas. À une vitesse décoiffante, vous y surfez sur des rayons lumineux tout en récoltant des bonus scintillants par centaines. Ces rayons se chevauchent, s'interrompent ou s'éteignent brutalement. Il faut sauter de l'un à l'autre, maîtriser des chutes vertigineuses dans un état de transe rythmique comme je n'en avais pas ressenti depuis Wipe Out. Visuellement, c'est digne d'être projeté sur écran géant dans les plus hypes des dansefloors. Quant à la bande-son, c'est du génie pur. Le mec qui a pondu ces boucles musicales qui s'enchaînent, chaos de free-jazz et de disco parfaitement synchrones avec les évènements, ouais, ce mec, il a tout pigé de ce qu'on attend d'une musique de jeu vidéo. Malgré mes dizaines de milliers d'heures de pratique au compteur, je suis et resterai un joueur moyen et il m'aura fallu 14 h 00 pour arriver au bout de Rayman 3. 14 h 00 de bonheur. Les meilleurs d'entre vous le finiront peut-être en une dizaine d'heures, mais certainement pas beaucoup moins car je n'ai que rarement bloqué. Appliquez-vous, ne vous gâchez pas le plaisir en traversant tout à toute vitesse ; vous passeriez à côté de beaucoup de salles secrètes. Et, comme ces cadeaux surprise que l'on découvre au fond de la boîte quand on a fini toutes les portions de Vaches Qui Rit : à mesure que notre score s'envole on débloque une dizaine de petits jeux bonus aussi simples que bien foutus : un Space Invader, un jeu de Tennis, etc. Mais alors ? Aucune ombre au tableau ? Si, tout de même, le système de caméra n'est pas parfait. Il arrive qu'elle ne soit pas dirigée vers l'endroit qu'il faudrait. Rien de dramatique cependant puisqu'on la recentre manuellement très facilement. Ce petit défaut coûte tout de même son 9/10 à Rayman. On n'est tout de même pas passé loin du high score, et pour preuve... pof ! Rayman 3 estampillé d'un Mégastar. Gling ! Gling !... Jackpot !

monsieur pomme de terre

Un peu de technique

Allez, juste par curiosité, j'installe le soft sur mon PC paléontologique (Celeron 500 overclocké à 566 + GeForce 2). Je le lance et stoïque, j'attends l'implosion. Mais non. Ça tourne presque parfaitement en 800x600 avec toutes les options à fond. De quoi foutre bien la honte aux plus grands studios du moment.

En Deux Mots

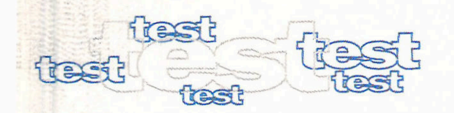
Plus qu'une surprise, c'est une bombe. Rayman nous revient plus beau, plus adulte, plus intéressant et totalement hilarant. Adieu la niaiserie des précédents volets, l'univers et les personnages ont énormément gagné en profondeur. L'humour du jeu est devenu décapant et actuel ; il fait mouche à tous les coups. Par-dessus tout, on ne passe pas 10 minutes sans tomber sur une vraie trouvaille de gameplay. Unique regret : la caméra n'est pas toujours là où elle devrait être. Rien d'impardonnable, d'autant qu'on peut la recadrer manuellement. À part ça, Rayman 3 est brillant.

- \+ Innombrables trouvailles
- \+ Bande-son brillante
- \+ Hilarant
- \+ Miracle : Rayman est devenu un jeu adulte !
- − La caméra qui déconne un peu

9 TECHNIQUE

9 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT



Reprenant notre rôle d'espion-infiltrateur au sein du groupe IGI (un acronyme bien honteux signifiant « I'm going in »), nous revoilà partis en solo bien au-delà des lignes ennemies pour notre plus grand plaisir. Cette fois-ci, plus question de se cantonner au bucolisme légèrement enneigé de la Sibérie orientale : on visite des pays chauds, des environnements quasi urbains et aussi quelques intérieurs bien bourgeois.
Le moteur à la sauce fractale utilisé dans IGI 2 possède ses avantages et ses inconvénients. En allant directement sur ces derniers, on peut mettre en avant une relative lenteur sur des configs moyennes (un CPU 1,4 Go est à envisager). Mis à part cela, ses avantages sautent aux yeux. Plus encore que dans le premier volet, on a l'impression de se trouver pour de vrai dans des extérieurs immenses. Et si on a cette impression, c'est parce que c'est bien le cas : les « maps » s'étendent parfois sur plusieurs kilomètres de côté et de longues minutes sont nécessaires pour se rendre d'un bout à un autre à pinces. Coté gameplay, cela permet une utilisation crédible des armes de snipe, qui se voient dotées de caractéristiques servant enfin à quelque chose grâce à cette échelle réaliste. Dans des jeux tels que Ghost Recon par exemple, on ne se trouvait que rarement à une portée suffisamment éloignée des cibles pour que celles-ci ne puissent pas riposter. Dans IGI 2 au contraire, la donne est totalement différente : on peut aligner des gus à plusieurs centaines de mètres et bien malins si ces derniers arrivent à repérer notre tireur, roulé en boule et imitant un petit buisson bien rigolard.
Pour sortir la tête de la végétation de temps à autre, on découvre une commande « coup d'œil » particulièrement bien pensée, puisque celle-ci nous permet de bouger le cou non seulement à gauche ou à droite, mais aussi en hauteur. C'est très utile, croyez-moi, lorsqu'on est couché à plat ventre derrière une caisse, dans un environnement où grouillent les hostiles.











Config minimum Pentium 1,4 GHz, 256 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Codemasters
Développeur Innerloop Studios Norvège
Texte et voix en français **Testé** en anglais



Project IGI 2

ACTION/INFILTRATION

LE PREMIER PROJECT IGI ÉTAIT UNE CURIOSITÉ : CONCOCTÉ PAR UN DES RARES DÉVELOPPEURS NORVÉGIENS, INNERLOOP, CE FPS D'INFILTRATION FONCTIONNAIT SUR UNE TECHNOLOGIE CONÇUE À LA BASE POUR UN *SIMULATEUR DE VOL.*

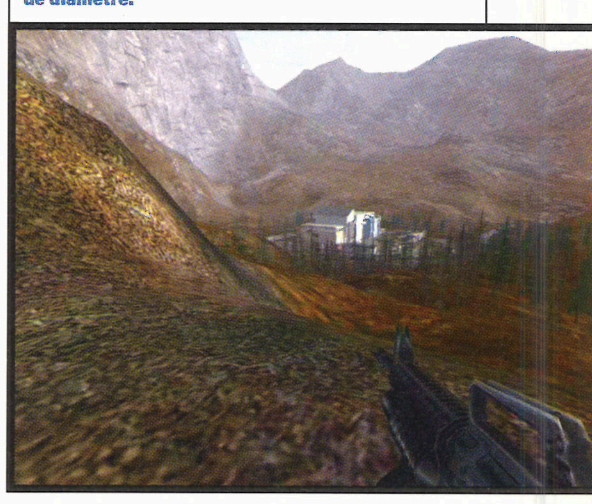
Plus forts, plus beaux, plus serbes

Tiens « hostiles », quel terme bien ridicule. Ça me fait penser à la dernière fois où je me suis castagné avec ces lopettes du GIGN ; c'était dans un bar d'entraîneuses de Macao le mois dernier, en reportage pour Joystick, j'avais payé 1 800 balles une bouteille de Champomy à une fille totalement vérolée, quand tout à coup... Mais revenons aux hostiles : le plus gros défaut d'IGI, premier du nom était l'I.A. C'était vraiment pathétique de ce côté, avec des ennemis tour à tour sourds, aveugles, immobiles, voire totalement apathiques.
C'est sur ce point que s'est concentrée l'équipe de programmeux d'Innerloop et le résultat final est assez convaincant lorsqu'on voit les ennemis tenter de nous contourner, s'accroupir pour éviter les tirs, ou se dissimuler derrière des arbres pour se mettre à couvert. Bon, ce n'est pas extraordinaire, mais encore un ou deux ans et la technologie moderne arrivera à nous faire des Serbes virtuels très crédibles. Ici le moindre bruit (même celui d'un silencieux à courte distance, d'une porte ou de nos pas) peut les alerter. Ils se mettront alors à fouiller les environs sans toutefois trop se précipiter directement vers nous si on est bien planqués. En fait, la seule *véritable déception à ce niveau concerne les*



Le snipe est un vrai bonheur dans ce jeu.
Vous l'avais-je déjà dit ?

casemates qui serviront de nouveau de « distributeur de lourds ». Une fois l'alerte donnée, ils sortiront tous de leur petit trou et il faudra patienter de très longues minutes avant que le danger ne s'éloigne.


Une vallée qui fait bien ses 2 km de diamètre.

Les grands espaces

Une autre imperfection inhérente à IGI 1 était une certaine lenteur dans les intérieurs. À part dans des bâtiments assez simples, le jeu se mettait souvent à ramer lorsqu'on pénétrait à l'intérieur de quelque chose d'un peu plus complexe qu'un cube. Ce problème semble enfin avoir été totalement supprimé et certains scénarios se déroulent dans des buildings infiniment plus complexes que les immeubles simplistes d'antan. Les terrains enneigés du premier jeu ont cédé la place à une bonne variété de paysages tantôt urbains, tantôt campagnards. Mais ce qui rajoute le plus aux décors est certainement la présence de végétation qui saupoudre la plupart des cartes de façon plus ou moins dense. Malheureusement, au fil de nos pérégrinations, on peut reconnaître à travers quelques maps des bâtiments déjà utilisés auparavant. Ce défaut existait déjà dans le premier volet, mais c'était tout de même bien plus visible. En plein jeu, le gigantisme d'IGI est toujours aussi surprenant : on nous demande par exemple de traverser un tunnel de chemin de fer. Mais ce qu'on oublie de nous préciser, c'est que celui-ci fait deux bons kilomètres de long et qu'il aurait mieux valu ne pas y aller à pied mais en rollers. Côté graphisme, il s'est amélioré, comme on pouvait s'y attendre. Les


Les bâtiments peuvent être aussi gros que cette usine chimique.



TIPS JEU

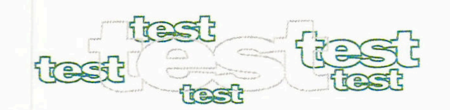
Lors d'une évolution sur un terrain découvert, scannez la zone située devant vous avec les lunettes thermiques. Si un ennemi est repéré, utilisez les jumelles afin de voir dans quelle direction il fait face : certains ont une excellente vue et des armes capables de faire mouche de très loin s'ils nous aperçoivent. Donc, couchez-vous.

Matos de péquenot

De toute évidence, le matos de James Bond est venu à manquer pour notre commando. En fait, côté gadgets, ça se limite à un couteau de poche et à quelques rations de survie, peut-être du hareng norvégien lyophilisé. Le spec ops possède des jumelles électroniques avec un grossissement affolant. Elles ont aussi la capacité d'amplifier un peu la lumière dans les situations nocturnes. Mais, l'outil le plus précieux, de jour comme de nuit, est son viseur infrarouge. Comme le nom pouvait le laisser supposer, il sert à apercevoir les formes humaines et même de très loin. Mais plus utile et original, il permet aussi de repérer les ennemis à travers une surface peu épaisse et non métallique, tout comme les filles dans les douches des collèges. Selon le calibre de l'arme que l'on utilise, il sera parfois envisageable de dégommer les soldats ou joueurs adverses en tirant à travers elles (les surfaces, pas les filles). Côté armes, rien à voir non plus avec l'impressionnante collection présente dans Rogue Spear. Une arme de poing (un Glock 17 avec silencieux) et un fusil d'assaut sont les seuls objets que le joueur trimbale sur lui. Le reste, il devra le ramasser.



Les missions, parfois en plusieurs parties, sont souvent bien longues, à l'image des régions que l'on traverse.



Neocron nous envoie 700 ans dans le futur. À force de dégrader son espace vital, l'homme n'a pas eu d'autre choix que de chercher un univers colonisable, afin de se garantir un minimum d'avenir sur le long terme. Alors que la Terre est devenue un enfer en forme de boule plus ou moins bleue, une colonie s'installe loin dans le cosmos, porteuse d'espoirs et d'optimismes en tout genre. Un grand nombre d'humains laissent donc à l'abandon le berceau de l'humanité foudroyé par quelques guerres nucléaires et pollué par des quantités industrielles de saloperies cancérigènes. Ainsi, ceux qui restent constituent-ils la lie de la société. Cependant, un semblant d'organisation sociale demeure à travers la présence d'un gouvernement et de quelques méga-corporations. Mais fondamentalement, seule la loi du plus fort est valable. Hormis 3 mégalopoles, le reste de la planète bleue est un vaste champ de bataille, sur lequel s'affrontent le peu d'hommes encore vivants ainsi qu'un grand nombre de monstres mutants. Neocron est l'une de ces 3 cités humaines entourées par un vaste et hostile « wasteland ». Aussi, lorsque la colonie cesse de donner de ses nouvelles, les habitants de la Terre se retrouvent forcés de vivre ensemble sur le même sol, sans espoir de voir des jours meilleurs.



Le jeu a beau être jeune, sa communauté est très sympathique. Ici, Booty, mon guide, a sacrifié de longues heures pour m'expliquer les us et coutumes du coin. Notez que ce type de personnages est de loin le plus réussi du jeu.





CONFIG MINIMUM PIII 800, 256 MO RAM
ÉDITEUR FOCUS **DÉVELOPPEUR** REAKTOR ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX V.F.

Neocron

JEU DE RÔLE EN LIGNE

EN MATIÈRE DE JEU DE RÔLE MASSIVE MULTI, ON AVAIT ANARCHY ONLINE, MAINTENANT, IL FAUDRA COMPTER AVEC NEOCRON.

Les points de téléportation permettent de voyager d'un point à l'autre de la ville, mais constituent aussi une zone de réincarnation et de rappel de l'inventaire en cas de mort.



La ville est un véritable dédale, heureusement, le Nav Ray nous indique la route pour se rendre d'un point à un autre.

Quatre genres pour gouverner

Le joueur est donc invité à incarner l'un de ces habitants, survivant d'une apocalypse permanente. La première chose à faire, lorsqu'on souhaite intégrer le monde de Neocron, c'est de choisir entre 4 classes de personnages. Il ne s'agit pas de races à proprement parler, mais plutôt de genres humains génétiquement modifiés et optimisés pour l'accomplissement de certaines tâches. Ainsi, on se retrouve à choisir entre le Privé (polyvalent), l'Espion (l'intellectuel de service), le GenTank (le combattant), et le Moine Psy (capable d'envoyer ad patres n'importe qui par la simple force de son esprit). De là, le joueur peut choisir une spécialité, comme ingénieur ou soigneur. Enfin, il doit épouser une cause à travers l'un des 14 organismes dirigeants présents dans Neocron. Il va sans dire que ce choix définit vos futurs objectifs, et que si certaines factions sont alliées, d'autres se livrent un combat perpétuel et sans merci ! Les personnages sont définis à travers 5 caractéristiques : l'intelligence, la force, la constitution, la dextérité et le Psy. De ces caractéristiques dépendent les compétences, et il est intéressant de noter que le gain d'expérience est quasi permanent. En effet, à chaque action réussie, le joueur gagne des points dans la caractéristique dont dépend la compétence utilisée. Ainsi, on a l'impression de progresser constamment, ce qui est en soi une bonne motivation. De plus, l'expérience acquise n'est pas seulement due au succès dans des actions, mais peut être aussi attribué sous forme de récompenses, à la réussite d'une mission.

Un peu de technique

On vous le disait plus haut, pas d'IGI 2 sans PC « bien monté », c'est-à-dire au-dessus de 1,2 GHz et muni d'une quantité raisonnable de Ram. Avec une telle config, les espoirs les plus fous nous sont permis, tout comme les options graphiques réglées à donf. Toutefois, même sans cela, on pourra profiter de la distance de vue quasi infinie du jeu, et par conséquent du tir à très longue distance. La musique, elle, semble avoir été pondue sur un synthé probablement repêché dans une mare pleine de harengs décomposés.

L'inévitable et traditionnelle séance de pose d'explosifs sur un pont.





La végétation joue un rôle très important dans la faculté de se camoufler.

Ces scénarios (relativement peu nombreux mais très longs) sont souvent de très bonne qualité. On y trouve de multiples objectifs et, histoire, de nous tenir en haleine, ces derniers nous obligent à nous lancer dans des activités très variées : gymkhana dans des ravins glacés, course poursuite sur des kilomètres de plaine (où l'on doit pourtant se planquer), infiltration dans des bases souterraines, assaut frontal de gros barbus, et j'en passe.

Le multi ! Le multi !

Enfin IGI 2 se voit doté d'un mode multijoueur. Celui-ci, sans être révolutionnaire, se définit assez bien comme un Global Operations réussi mélangé à du Counter : chaque map accueille 2 équipes et une multitude d'objectifs, obligeant souvent un camp ou même les 2 à bouger sur le terrain, suite à la prise de l'un d'eux.
Comme à Counter, on spawne au milieu d'une boutique où l'on peut acquérir armes, équipements et munitions. On se lance alors dans des sortes de « capture the flag » qui, étrangement, demandent une véritable tactique et des actions conjointes en équipe comme je l'ai rarement vu dans parties en réseau. Si le coté multi du jeu d'Innerloop vous intéresse tout spécialement, sachez que la démo Timberland, sortie il y a peu, donne une assez bonne idée du truc.





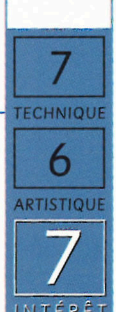
IGI 2 est assez loin d'être le FPS ultime. On n'a ni affaire à un Medal of Honor, ni à un Unreal 2, mais à quelque chose d'autre d'assez particulier. Visiblement, les Norvégiens n'ont pas investi des milliards de dollars dans une refonte complète de leurs routines, et ils n'ont pas un Carmack de service pour leur pondre un code incroyablement optimisé. Non non, croyez-moi sur ce coup, ce n'est pas le cas. Ça se traduit par plusieurs petits trucs et notamment par un gameplay que les Quakers trouveront un peu mou par rapport aux shoots habituels. Ici, pas de straff jump pour éviter les tirs, au mieux, il faudra être discret si l'on veut rester en vie. Autre regret, un certain dirigisme règne dans les missions et empêche souvent de remplir les objectifs dans un ordre libre. Toutefois, le résultat reste agréable à l'usage, les missions souvent longues et bien pensées offrant tout ce que le fan du premier jeu pouvait demander.

Bob Arctor

En Deux Mots

IGI 2 N'EST CERTES PAS LE FPS DU SIÈCLE, MAIS SES MISSIONS À MULTIPLES REBONDISSEMENTS ET SON MODE MULTI ASSEZ ORIGINAL SONT SUFFISAMMENT ATTRAYANTS POUR QUE L'ON GASPILLE UNE VINGTAINE D'HEURES DEVANT L'ÉCRAN À JOUER AU JAMES BOND DES ÉGOUTS. LES MAPS SONT SUPERBES ET IMMENSES, CE QUI DONNE ENFIN UN VRAI SENS AU MOT SNIPE.

+ Les terrains immenses
+ Un mode multijoueur très inventif et intéressant
+ Les scénarios bien foutus et bien longs
- Ça rame avec une config moyenne
- Pas de véhicules pour parcourir les grandes maps

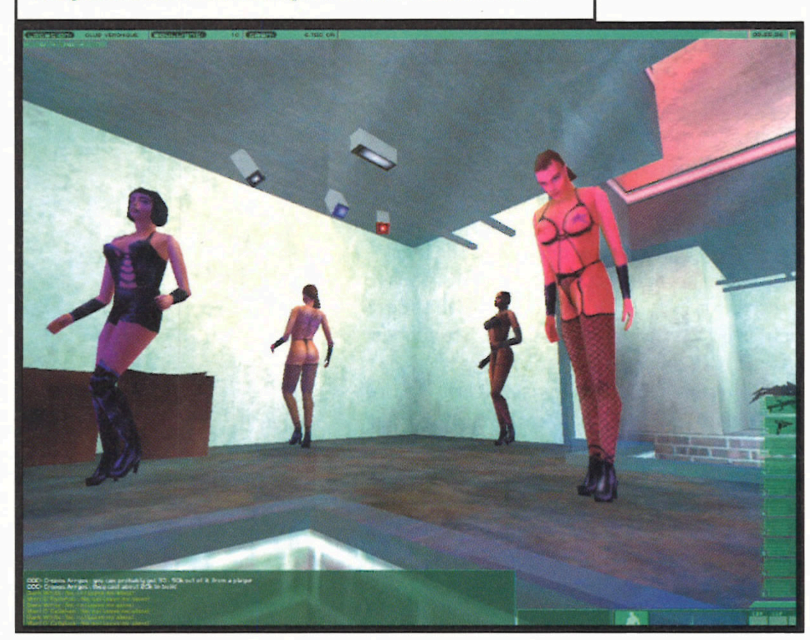


7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

Tirs tendus

Une foule de petits détails enrichit considérablement le jeu. Ainsi, on peut s'acheter des véhicules de tous types. Ça va de la moto au tank lourd, et dans ce dernier cas, les joueurs peuvent se répartir les tâches en prenant le volant ou en s'occupant de la tourelle. De même, la gestion des PK, par exemple, est assez exemplaire. Les joueurs peuvent s'entretuer dans certaines zones, appelées zones d'anarchie. En ville, ils peuvent en découdre dans le secteur rouge (le secteur chaud), la zone industrielle, mais aussi dans le siège de chacune des corporations. On pourra enfin régler ses comptes directement chez l'ennemi ! Évidemment, pour ce faire, il vaudra mieux être sévèrement armé : les sièges des corporations sont tous très bien défendus. Tuer un autre joueur « marque » le personnage. À force, ça peut apporter des problèmes du genre « non-réapparition de l'inventaire complet en cas de mort subite ». De même, une véritable liste de personnes recherchées peut être éditée. Il va sans dire qu'un PK de haut niveau qui se fait la main sur du petit joueur se fera d'autant plus repérer. Tout a été donc mis en place de manière à ce que les joueurs aient tout le fun qu'ils souhaitent, mais qu'ils assument les conséquences de leurs actes.


Une petite excursion dans le quartier chaud de Neocron...




On peut enfin régler ses comptes directement dans le siège de la corporation ennemie.

En Deux Mots

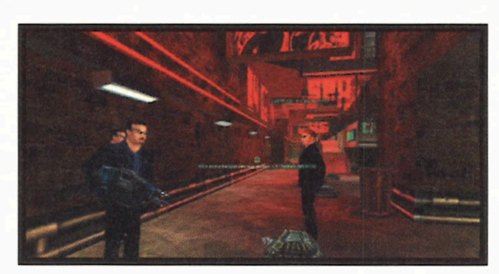
CE PARTI PRIS « MMORPG-SHOOT » DONNE À NEOCRON UNE CERTAINE PUISSANCE IMMERSIVE. LE JOUEUR NE S'ENNUIE JAMAIS, ET LE BACKGROUND EST SUFFISAMMENT FORT POUR LUI GARANTIR PAS MAL D'HEURES DE FUN. MALGRÉ UNE PRISE EN MAIN ASSEZ DIFFICILE ET UN GRAPHISME TAILLÉ À LA SERPE, CE MASSIVE ONLINE EST UN BON JEU.

- + Le background
- + Le côté MMORPG-Shoot
- + La ville tentaculaire
- + L'ambiance sonore
- − L'interface un peu trop « cubique »
- − Le graphisme, pas à la hauteur du produit

6 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT

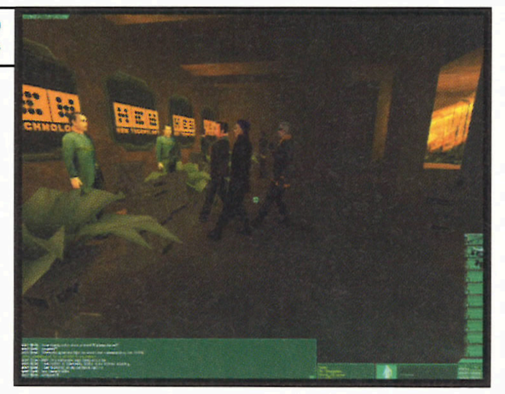


Quake 1

Paradoxalement, le jeu a beau être riche de détails en matière de design, c'est bien par son graphisme qu'il pèche. Bon, ce n'est pas catastrophique, ça reste même très honnête, mais par rapport à certaines prouesses vues dans un grand nombre de jeu online déjà existants, on est un peu frustré. L'ensemble paraît taillé à la serpe, et les décors souffrent d'une certaine rigidité graphique, imposée par l'usage outrancier de la ligne droite et de l'angle à 90°. Ce n'est pas vilain en soi, mais à la longue, le jeu manque de chaleur. De même, on regrette qu'il n'y ait pas vraiment d'éclairage dynamique sur les objets et les personnages. Par exemple, les armes n'ont aucun reflet : les couleurs sont juste appliquées sur l'objet. C'est dommage. D'autre part, on regrette la relative pauvreté graphique des personnages. Si certains sont réussis, à l'image de quelques monstres assez impressionnants, la plupart sont insignifiants, voire assez moches. Beaucoup de personnages féminins ressemblent à des camionneurs, et on ne peut pas vraiment s'offrir des fantaisies vestimentaires. Gageons que tout cela sera arrangé au fur et à mesure que les patches sortiront.

Pete Boule

« Oooone step behind ! »




L'interface est assez hermétique. Sa prise en main est loin d'être évidente.

Demerden sie sich !

Là où le jeu est moins brillant, c'est dans son ergonomie et sa prise en main. Le thème étant imbibé de science-fiction cyberpunk, on est souvent obligé de se servir d'équipements technologiques avancés.
Or, il se trouve que l'interface de recherche, de construction ou de réparation d'objets est loin d'être évidente. Certes, une fois qu'on a réussi à comprendre le fonctionnement de l'ensemble, il n'y a plus de problèmes, mais la prise en main pourrait en décourager plus d'un. Tout ça pour vous conseiller la lecture du mode d'emploi, mais ce dernier est à l'image du tutorial, trop hermétique.
D'autre part, on regrette d'avoir à construire ses armes ou son équipement. On peut certes en trouver à vendre, et ce dès le début du jeu, mais ils sont de si mauvaise qualité qu'ils ne servent pratiquement pas. Le joueur débutant, au même titre que celui qui a plus d'expérience, doit soit savoir maîtriser son outil de construction soit se tourner vers les autres joueurs pour acquérir son matériel. Ça favorise beaucoup le gameplay multijoueur, le système est loin d'être évident pour le débutant moyen. C'est un peu lui faire violence que de l'obliger délibérément à faire une confiance totale à plein d'autres joueurs qu'il n'est pas censé connaître. Un minimum de commerce d'objets de qualité, mais de bas niveau, aurait été le bienvenu.



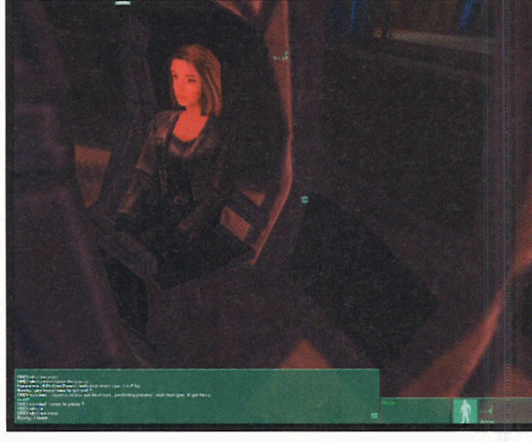
Les infirmières de service sont souvent des moines Psy.



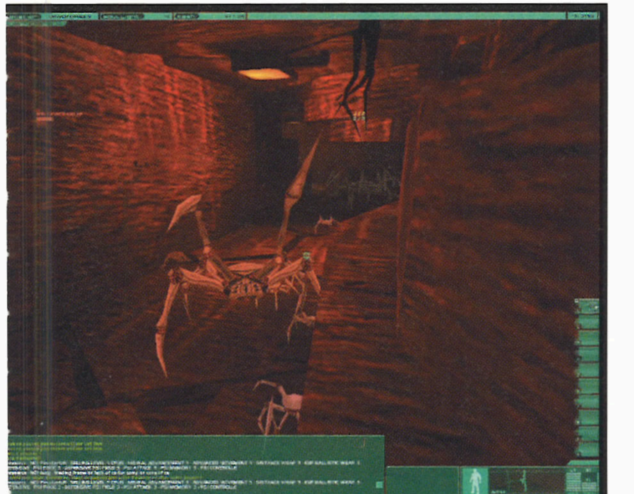
Techniquement, le jeu peut fonctionner dans des résolutions de l'ordre du 1600x1200. Le moteur graphique n'est pas exigeant ; Neocron peut donc tourner sur des configurations de l'ordre du PIII 800. Le principal, bien sûr, c'est d'avoir une connexion Internet haut débit.



On s'aperçoit du cubisme du jeu surtout dans les extérieurs.



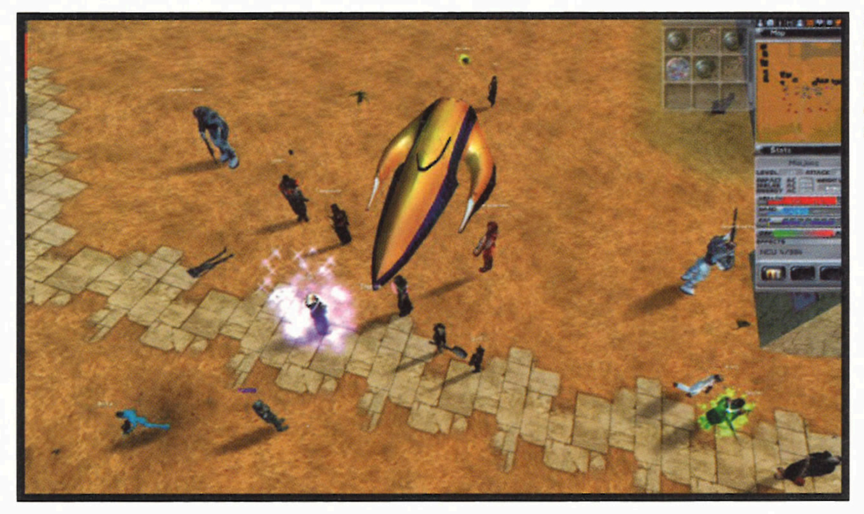
Neocron est une ville tentaculaire. Un métro est mis à la disposition des joueurs afin qu'ils se rendent rapidement à l'endroit désiré.



Petit plan « Starship Trooper ».

City to City

Neocron est un jeu terriblement urbain, et toute la force de son background réside dans cet esprit « méga-city » tentaculaire. Il est vrai que rien ne nous interdit de sortir de la ville, mais, contrairement à Anarchy Online, l'extérieur est réservé aux joueurs de haut niveau. Il est à noter que les corporations disposent d'un certain nombre d'avant-postes très bien défendus à l'extérieur, ce qui garantit une certaine sécurité pour les aventuriers.
Dire de la cité de Neocron qu'elle est tentaculaire tient du doux euphémisme. La ville compte plusieurs quartiers, ce qui offre une très grande liberté de déplacement. Si, dans la majeure partie de la ville, sortir une arme est interdit, d'autres zones le permettent. On peut dire sans hésiter que la ville de Néocron a été inspirée de la vision du Los Angeles de Blade Runner. Non content de nous offrir un certain gigantisme, avec des zones chaudes, ou encore d'autres particulièrement glauques (comme la zone industrielle), un véritable esprit de fonctionnalité est présent. Le joueur accède à une foule de commerces. On peut même aller aux putes ! (l'acte de concupiscence n'est en revanche pas visualisé, il ne faut pas abuser non plus). De même, une pléthore de services propose d'aider le joueur quel que soit son problème. Des téléporteurs font office de point de réincarnation, une ligne de métro dessert tous les quartiers de la ville, et un navigateur permet même de retrouver son chemin. Le joueur possède également son appartement trois pièces.
On ne peut se servir des véhicules qu'extra-muros, mais heureusement, à l'intérieur de Neocron, on s'en passe.
L'ambiance sonore de qualité favorise l'immersion dans le jeu. Un vrai régal.
Enfin, en matière de gameplay, personne n'a été oublié. Parce que non content d'offrir un très large éventail d'actions possibles, à travers les missions et les rencontres dans le jeu, les plus gros excités de la gâchette peuvent se rencontrer dans des arènes « Neofrag ». Ce genre d'endroit qui ressemble à des arènes de Quake et dans lesquelles on peut se mettre dessus sans conséquence pour le personnage.



Bien qu'il y ait une grande quantité de véhicules, la plupart ont des prix prohibitifs. Idéal pour encourager le leveling à outrance.



CONFIG MINIMUM **PIII 650, 256 RAM, GEFORCE2 MX**
ÉDITEUR **FOCUS INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **FUNCOM NORVÈGE**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS**

Anarchy Online : The Notum Wars

M A S S I V E O N L I N E

AVEC NOTUM WARS, FOCUS CHERCHE À REMPLACER COMPLÈTEMENT LA PREMIÈRE VERSION DE ANARCHY ONLINE. POUR MEILLEURE PREUVE, L'ANCIENNE VERSION NE SERA PLUS ÉDITÉE. ALORS, ÉVOLUTION OU RÉVOLUTION ?

Pourquoi un test ? Après tout, un massive online comme Anarchy est du genre à bouger tout le temps à grands coups de patches. Ce genre de jeu vit énormément sur sa collectivité qui fait office d'auto-test permanent. En plus de ça, la communauté des joueurs d'Anarchy Online ne s'est pas encore illustrée à travers un certain « esprit de chapelle » qu'on a pu voir dans d'autres jeux en ligne. Pourquoi un test, donc ? Eh bien simplement parce que Notum Wars n'est pas un add-on. Cette variante remplace la première version d'Anarchy Online, tout en la réactualisant en matière de patch. Pas de panique, ce n'est pas trop cher à l'achat (l'éditeur annonce 19,90 euros à la vente), et il y a un mois de jeu gratuit fourni avec.

Soyons idiots

Ça fait un bail que je joue à Anarchy Online, mais comme je suis tout plein de bonne volonté et de conscience professionnelle, j'ai décidé de re-créer un nouveau personnage. En plus, la phase de création ayant été revue et corrigée, il aurait été dommage de l'ignorer . Ce premier aspect du jeu est conforme à nos attentes. Non seulement l'approche graphique du personnage est nettement plus soignée, mais en plus de ça, on en apprend suffisamment sur les possibilités que présente sa profession. De même, la situation politique est assez bien expliquée pendant cette phase de création. On regrette quand même au passage que le joueur n'ait pas le choix de ses vêtements dès le début du jeu. Lorsqu'on arrive sur Rubi-Ka, c'est-à-dire lorsque le jeu commence vraiment, les décors n'ont pas vraiment changé, excepté qu'ils ont gagné en richesse de détails. Graphiquement, c'est toujours aussi joli que d'habitude. Les cités sont maintenant animées par davantage d'artifices et d'éléments cosmétiques, et le ciel diurne se garnit des passages placides de vaisseaux immenses pendant que les nuits dévoilent plus de constellations.

Tiré par le haut

La chose qui surprend le plus, c'est la facilité « apparente » du jeu. Par rapport à sa première version, les chances de survie d'un nouveau personnage ont largement été augmentées. De plus, une réorganisation du gameplay permet de jouer tranquillement jusqu'au niveau 20. Cette garantie de « mourir tranquillement » sans perte d'argent et d'expérience n'était, dans la version originale,



L'ajout d'un grand nombre de donjons, une des nouveautés de Notum.





Vingt bonnes minutes, c'est le temps qu'il m'a fallu pour piger que le héros est un garçon.

INUTILE D'AVOIR FAIT UNE GRANDE ÉCOLE POUR LE DEVINER, ON NE DIRIGE PAS UN MAGAZINE COMME JOYSTICK SANS UN MINIMUM D'ORGANISATION. DE LA MÉTHODE, BEAUCOUP RIGUEUR ET... AÏE ! PUTAIN ! C'EST QUOI CE TRUC ?

C'est un frisbee que je viens de prendre en pleine tête. Je le ramasse sans trop comprendre ce qui m'est arrivé tandis que notre vénéré rédac-chef se dirige vers moi. Très pro, il me demande : « C'est toi qui a pris le frisbee sur la tête ? » Je confirme en le lui rendant. Il coche un truc sur son PDA et me refile un CD. « Alors tiens, c'est toi qui va tester Shadow of Memories... » Son regard devient un peu flou et il ajoute : « ... car le Frisbee du Destin en a décidé ainsi ! » Très satisfait, il s'éloigne en consultant à nouveau son PDA, ferme les yeux au milieu du couloir, tourne sur lui-même et relance le frisbee de toutes ses forces. Cette fois, tout le monde plonge à terre. Le frisbee rebondit sur l'imprimante et paf, dans le bide d'Arctor : c'est donc lui qui fera le reportage sur Flight Sim. Encore époustouflé par cette leçon de team management, je jette un œil au CD dont j'ai hérité ; Shadows of Memories, une aventure console sortie il y a 2 ans sur PS2 et tardivement converti pour PC. Aïe... ça sent la mauvaise pioche.



CONFIG MINIMUM **P4 1 GHz**
ÉDITEUR **KONAMI**
DÉVELOPPEUR **KONAMI JAPON**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

Shadow of Memories

A V E N T U R E

Rendez-vous hier à la même heure

J'en suis le premier étonné : je me suis laissé prendre par Shadow of Memories. L'aventure est pourtant linéaire, et directive à l'extrême. C'est même une histoire interactive plutôt qu'un jeu. Le personnage ne peut que se déplacer, parler aux gens ou ramasser des objets... que l'on nous met carrément dans les mains la plupart du temps. Les rares objets interactifs émettent un halo repérable à une vingtaine de mètres. On se balade dans des décors en 3D assez jolis mais désespérément cubiques et on se laisse promener par le bout du nez. Mais tout est miraculeusement sauvé par le scénario, un petit bijou : dès l'intro, on meurt poignardé. On se retrouve alors dans une salle au décor surréaliste à discuter avec une entité bizarroïde. Homonculus, c'est son nom, nous offre la possibilité de revenir une demi-heure dans le passé pour empêcher notre propre assassinat. On y arrive d'ailleurs assez facilement, en se débrouillant pour être accompagné à l'heure du crime. L'assassin remet alors son forfait à plus tard et tout le principe du jeu consistera à modifier des éléments du passé pour déjouer une à une ses autres tentatives. L'histoire dresse ainsi une vaste fresque sur 4 époques, du XV[e] siècle à nos jours. Tout se joue dans la même ville où une dizaine de petites histoires se nouent sur 5 siècles, se distordent et déforment leur futur à mesure que vous intervenez. Et, incroyablement, ce scénario subtil, malin et tordu nous console, certes partiellement, d'une douloureuse absence : celle d'un jeu.

monsieur **pomme de terre**

Un peu de technique

Ça tourne vite et bien sur des petites configs. Mais où est le prodige quand l'interactivité se limite à déplacer un personnage dans une ville faite de gros cubes ?



Chaque époque est associée à une couleur dominante. Le XIX[e] est presque en noir et blanc, le Moyen Age dans des tons ocres. Ainsi, au premier coup d'œil, on sait à quelle époque on se trouve catapulté.

En Deux Mots

POURTANT LINÉAIRE ET DIRECTIF À L'EXTRÊME, SHADOW OF MEMORIES PARVIENT À NOUS CAPTIVER. ET TOUT LE MÉRITE EN REVIENT À LA SUBTILITÉ ET LA MALICE DE SON SCÉNARIO BASÉ SUR LES PARADOXES TEMPORELS. RESTE QUE L'ASPECT LUDIQUE EST EMBRYONNAIRE.

+ **Scénario brillant**
− Techniquement à la bourre de 3 ans
− Où est le jeu ?





étendue que jusqu'au niveau 6 ! Toujours par rapport à l'expérience, les points acquis grâce au dessoudage de bestioles sont un peu plus importants. Enfin, des « donjons » supplémentaires ont été implémentés. Le joueur pouvait déjà progresser à travers les missions et les promenades dans la nature ; maintenant, il peut s'exprimer davantage dans des espaces confinés, où les rencontres avec des monstres de niveau raisonnable sont assez fréquentes. Tous ces points ont considérablement élevé le niveau moyen des joueurs. Lorsque j'écrivais, le mois dernier : « on se la pète avec un niveau 60 », j'était loin de la vérité. 60, c'est maintenant le niveau moyen, et pour se la péter, le niveau 120 est requis. D'une certaine manière, la difficulté du jeu a ainsi été « étendue » sur un plus large spectre de niveaux. C'est un peu comme si, chez Joystick, de la notation sur 10, on repassait à un barème sur 100. Dans le cadre d'Anarchy Online, c'est tout bénef : la progression paraît plus facile, et on peut se retrouver à beaucoup plus pour s'affronter dans des bastons inter-clans. Il n'est pas rare d'y rencontrer entre 40 et 60 personnes qui se mettent vigoureusement dessus.

Les exploitations de Notum sont attaquables, mais pas n'importe quand, ni n'importe comment.



Un peu de technique

Le moteur graphique étant identique à l'original, le jeu tourne sur des configurations modestes. L'affichage peut monter jusqu'à 2048x1536 si vous êtes l'heureux propriétaire d'un monstre en guise de moniteur.

Du Notum, des Guildes, des Clans, et aussi des joueurs

S'il n'y avait que ces différences, le test serait, effectivement, d'une certaine inutilité. Mais voilà, l'ajout du Notum comme variable stratégique impose un nouvel examen. Le Notum, ressource universelle de Rubi-Ka, promettait de bons moments de gameplay. Cependant, si on y regarde de plus près, l'effet de cette donnée n'est pas flagrant. Pour se permettre d'exploiter le Notum, et donc de placer des tours de protection ou d'extraction (appelées aussi les Contrôleurs), il faut appartenir à une Guilde (à ne pas confondre avec les factions : Omni, Neutre, ou Clan, proposés au début du jeu). Si le joueur pose une tour, il se fera « buffer ». Littéralement, il verra augmenter certaines de ses caractéristiques. De même, il verra s'accroître ses points d'expérience. À chaque exploitation minière de Notum, tous les membres de toutes les guildes reçoivent une sorte de pourcentage d'XP en plus. Évidemment, on peut attaquer les mines, mais pour éviter que tous les propriétaires passent leur temps à être sur leurs gardes, on ne peut attaquer que pendant des tranches horaires bien précises, après avoir acquis une « clé » déclenchant ladite attaque. Et surtout, après avoir fait une déclaration de guerre en bonne et due forme.



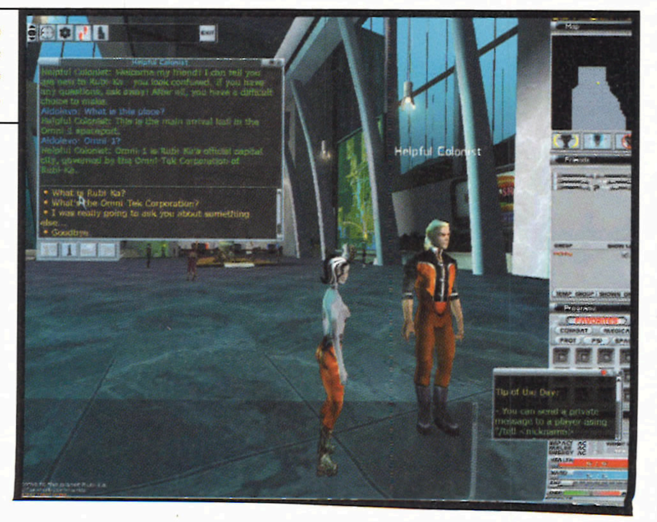
Il va sans dire que pour installer des tours d'une exploitation du Notum, il faut être sur un terrain adéquat.

Que reste-t-il alors ?

Le Notum n'apporte pas d'argent et ne définit pas de territoire entre les clans. On se dit que c'est dommage, dans le sens où les motivations premières comme l'appât du gain et la recherche d'espace vital, sont trop effacées en regard du potentiel du concept. Cela pour dire qu'au regard des règles très précises qui ont été établies autour de cette matière première, Notum Wars ne s'annonce véritablement excitant que si on se la joue vraiment « massive online ». À savoir, faire partie d'une guilde. Dans la solitude, il n'y aura point de salut ! Notum Wars annonçait aussi la venue de quelques autres nouveautés. L'ajout des « emotes voices » rajoute pas mal de fun. Pour le reste, on reste un peu sur sa faim. Certes, cette version d'Anarchy Online remplacera toutes les autres, mais bon… On s'attendait à un chouïa plus d'audace de la part de Fun Com. Et puis, question matos, c'est aussi la frustration. Par exemple, beaucoup de véhicules ont fait leur apparition, mais, à l'instar de tous les nouveaux équipements, ils coûtent tous beaucoup trop cher. (Remerciements à Miajong, pour son aide et ses remarques avisées).

Pete Boule

Les dialogues du début de partie permettent d'en connaitre davantage sur l'état politique de Rubi-Ka.



En Deux Mots

ON RETROUVE UN ANARCHY ONLINE PAS SI ÉLOIGNÉ QUE ÇA DE LA VERSION ORIGINALE. ICI, LE JEU EN GUILDE EST VRAIMENT TRÈS ENCOURAGÉ, MAIS ON RESTE QUAND MÊME SUR NOTRE FAIM QUESTION NOUVEAUTÉS. NOTUM WARS EST VRAIMENT RÉSERVÉ AUX AMATEURS QUI CHERCHENT À AFFINER LEUR « GAMEPLAY ONLINE » SUR ANARCHY. POUR LE PLUS GRAND NOMBRE, IL FAUDRA ATTENDRE SHADOWLAND.

- + La responsabilisation des Guildes
- + Le niveau de difficulté plus étendu
- + L'esprit communautaire
- – Pas assez d'audace (gestion du Notum)
- – Des nouveautés pas si… nouvelles

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

textures sont assez réussies, tout comme les armes vues à la première personne. Le tableau serait parfait si les animations des ennemis n'étaient pas un peu saccadées : rien à voir avec le ratage du premier jeu, mais ce n'est pas encore parfait. Heureusement une bonne idée se détache du lot : les ombres. Il ne s'agit pas simplement d'une texture noircie en dessous du personnage, mais d'une véritable forme projetée sur les surfaces en fonction de la position du soleil. Cette idée anodine a un véritable impact sur les parties en réseau puisqu'un tireur qui n'y fait pas gaffe révèle souvent sa position à l'ennemi s'il a le soleil dans le dos.



Malheureusement, pas de trip « véhicules » dans IGI 2 : tentative de vol ratée.



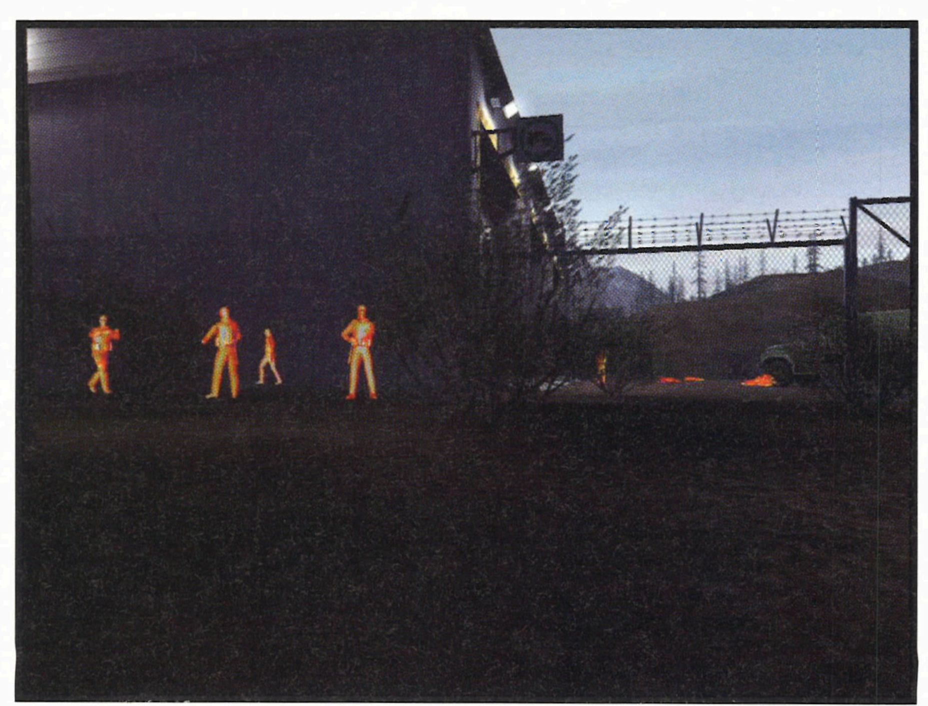
Les missions

Les missions oscillent entre 3 types de gameplay : la survie, l'assaut et le stealth. On se retrouve tour à tour chasseur ou gibier au travers des scénarii qui peuvent se suivre. Dans ce dernier cas, on conservera les armes récupérées et munitions économisées dans le chapitre précédent. Le côté stealth est, cette fois, plus prononcé, et le perso est muni d'une jauge permettant de connaître son taux de dissimulation en fonction de la lumière et de notre attitude. Une sorte de « baisomètre » intégré quoi. La posture a d'ailleurs une importance capitale : la visée est meilleure lorsqu'on est assis, et idéale une fois couché.

IGI 2 nous refait le coup des maps immenses de plusieurs kilomètres de côté et sans véritables bords.

Sauvegardes

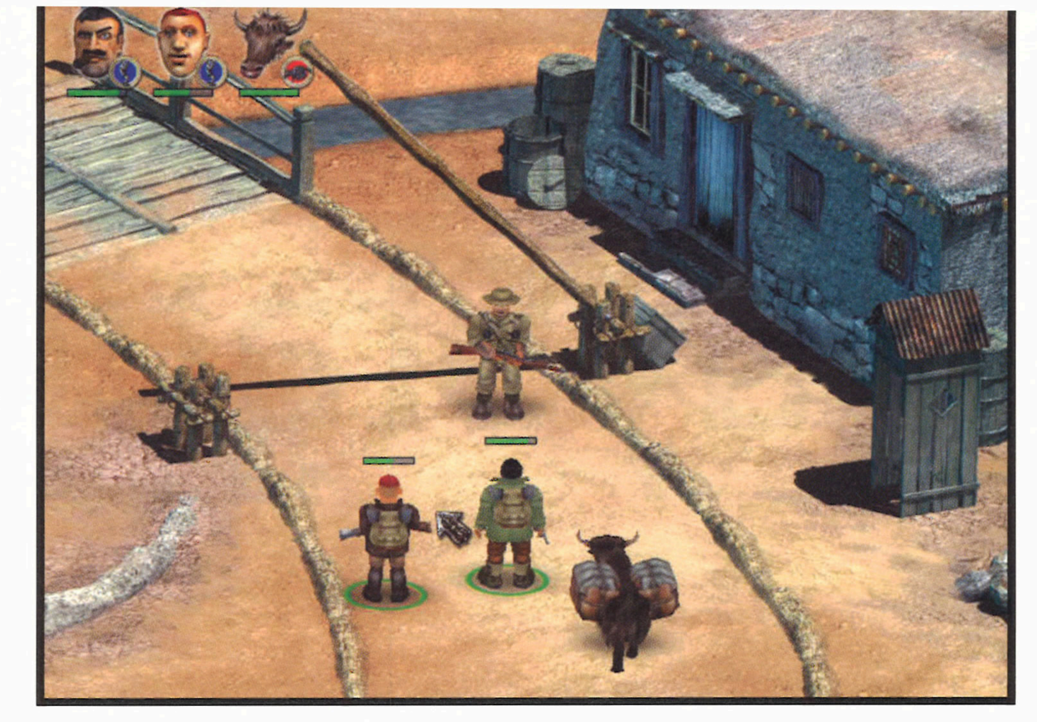
Les scénarios du premier IGI avaient la particularité d'être à la fois très durs mais agréables à recommencer, alors que la sauvegarde était quasiment impossible, façon console. Ici, pour les grincheux tels que moi, et pour compenser la présence de tireurs d'élite qui font souvent mouche dans notre tête, ils ont consenti à ajouter un système assez simple. Selon le niveau de difficulté choisi, on dispose d'un capital de sauvegardes variable. Cela permettra à un joueur de s'en tirer lors d'une mission particulièrement périlleuse, tout en le dissuadant d'enregistrer le jeu toutes les 10 secondes ou tous les 10cadavres. En contrepartie de ces largesses, les trousses de secours semblent totalement absentes tout comme les objets du même genre.





Le modèle des armes vues à la première personne est bien foutu.

La vue infrarouge permet de voir des ennemis à travers des matériaux peu épais. Et grâce à cela, de les shooter à travers.



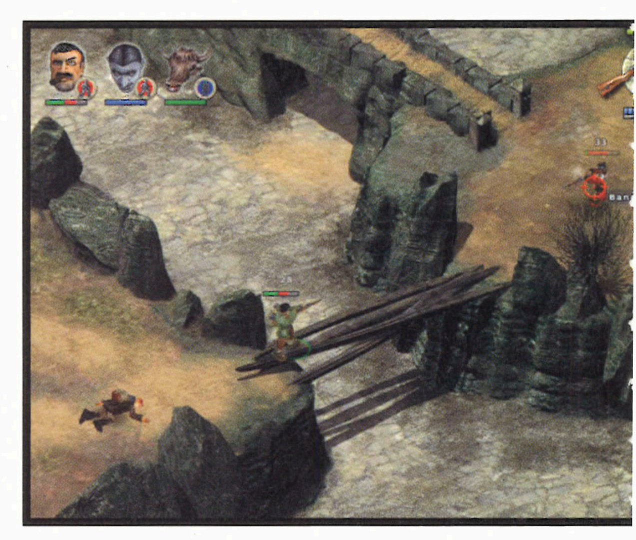
Grom est polonais, aux cheveux très gominés. Le lieutenant colonel ayant tué pas mal de monde alors qu'il faisait partie des unités spéciales de sa Majesté, il promène ses petits biscotos et sa grosse tête quelque part pendant les grands moments de l'Allemagne nazie, et surtout, quelque part au Tibet. Chemin faisant, il se trouve obligé de débusquer la cité perdue du Roi Arjuna, avant Adolphe. Selon la légende, le roi y aurait dissimulé 12 armes hyper-puissantes, et quiconque les retrouvera possédera un pouvoir de destruction massive, que même Saddam Hussein il n'a pas les mêmes. Graphiquement parlant, les personnages sont en 3D temps réel et bougent sur des décors en 2D. Il est à noter que les protagonistes ont tous une gueule 2 fois trop grande par rapport au reste du corps, ce qui leur donne un côté toon sympathiquement idiot.



Config minimum PIII 750, 128 Ram
Éditeur Focus
Développeur Rebelmind Pologne
Texte V.F. **Voix** voir remarque

Grom

JEU DE RÔLE PEUT-ÊTRE / JEU DE RIEN SÛREMENT



Cons comme des yaks

Du côté de la réalisation, les développeurs devraient réfléchir un peu plus à ce qu'ils font. Grom est un jeu chiant. Ce n'est pas vraiment la faute de l'histoire, mais l'interface et les systèmes de combat sont tellement mal pensés qu'un profond énervement survient vite. Aucune tactique n'est vraiment présente dans les combats. On approche le plus près possible des ennemis, et on bourrine sur le bouton de la souris le plus rapidement possible jusqu'à ce que mort s'ensuive. Le problème, c'est que dans l'opération, les points de vie se remettent à monter automatiquement. C'est certes très pratique pour le personnage joué, mais sur la longueur, on s'aperçoit que les ennemis affrontés s'en sortent automatiquement mieux. L'interface du menu pour accéder à ses items durant le combat est mal foutue et on s'emmêle les pinceaux. Certes, les compagnons gérés par l'I.A. aident le joueur, mais ils ne s'administreront aucun soin automatiquement. Il arrive même que ces tanches restent plantées comme des nuls à attendre que le héros crève. Moi, je dis : « bravo ». De même, le pathfinding est assez laborieux et lorsqu'on doit bouger avec un yak, le rythme du jeu sombre dans des abysses pleines de noir et de rien. Je ne parle même pas des dialogues qui sont d'une linéarité affligeante et qui, au passage, flinguent l'intrigue du jeu à grands coups de crétineries souvent « cliché » et quelquefois limite racistes. Grom aurait pu être réussi, mais il est manifeste que les développeurs, en voulant trop renouveler les règles du jeu de rôle, ont complètement raté leur coup.

ET UN JEU POLONAIS QUI NE FERA PAS DATE, UN ! FAUT DIRE, AVEC UN NOM PAREIL, ILS CHERCHENT, AUSSI...

Pete Boule

La gestion des combats permet d'éviter les projectiles... un petit bon point dans un gros machin confus.



Un peu de technique

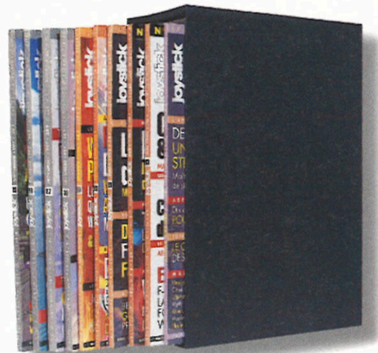
Grom n'est pas très exigeant avec la machine. Sa résolution ne peut pas dépasser le 1024x768, ce qui ne casse pas trois pattes à un canard. On a remarqué aucun ralentissement quel que soit le nombre d'unités à l'écran. Techniquement, donc, pas de soucis.

En Deux Mots

En voulant renouveler le genre JDR, Rebelmind a foiré son coup. L'intention était certes bonne, mais le jeu est tellement flingué par son interface et son I.A. qu'on a très vite envie de ne plus y jouer du tout.

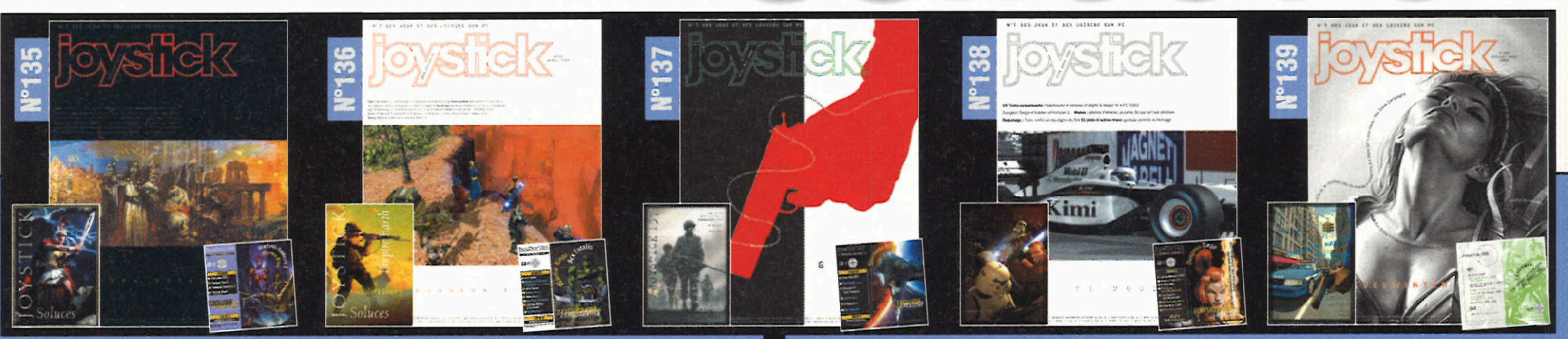
- \+ Le background
- \+ Le parti pris graphique
- − L'interface à chier
- − L'I.A. à vomir
- − Les dialogues à pleurer

4	Technique
7	Artistique
2	Intérêt



Commandez
les reliures !

Upgradez votre collection



135 Tests : Capitalism II, Dark Age of Camelot, Command and Conquer Renegade, Star Wars Starfighter, Salt Lake 2002, Hundred Swords, Black & White
Sur le CD : Salt Lake 2002, Serious Sam 2, Warlords Battlecry 2, Worms Blast
Aide de jeu : Empire Earth

136 Tests : Jedi Knight II : Outcast, Civilization III, Warrior Kings, Commanche 4, Nascar Racing 2002 Season, Tiger Woods PGA Tour 2002
Sur le CD : Warrior Kings, Arx Fatalis, Dark Planet, Dragon Throne, StarTrek Bridge Commander, Moto Racer 3, Star Wars Starfighter
Aide de jeu : Empire Earth

137 Tests : Tony Hawk's Pro Skater 3, Freedom Force, Ultima Online : Lord Blackthorn's Revenge, Ghost Recon : Desert Siege, Worms Blast, Les Sims en vacances
Sur le CD : Army Men RTS, Starmageddon, Team Factor, Disciples II, Mobile Force
Aide de jeu : Medal of Honor, Débarquement Allié

138 Tests : Morrowind, Heroes of Might and Magic IV, Soldier of Fortune, Double Helix, Dungeon Siege, Blood Omen II, Coupe du Monde Fifa 2002
Sur le CD : Cycling Manager 2, Dungeon Siege, F1 2002, Fifa Coupe du Monde 2002, Jedi Knight II : Jedi Outcast, Stealth Combat
Aide de jeu : Jedi Knight II : Jedi Outcast

139 Tests : Grand Theft Auto III, Geoff Crammond's Grand Prix 4, Team Factor, 4x4 Evolution 2, Star Wars Clone Campaigns, Age of Wonders II, Cycling Manager 2
Sur le CD : Neocron, Soldier of Fortune 2, Sudden Strike 2, Tony Hawk's Pro Skater 3, New World Order, Kart 2002, The I of the Dragon
Aide de jeu : Grand Theft Auto III

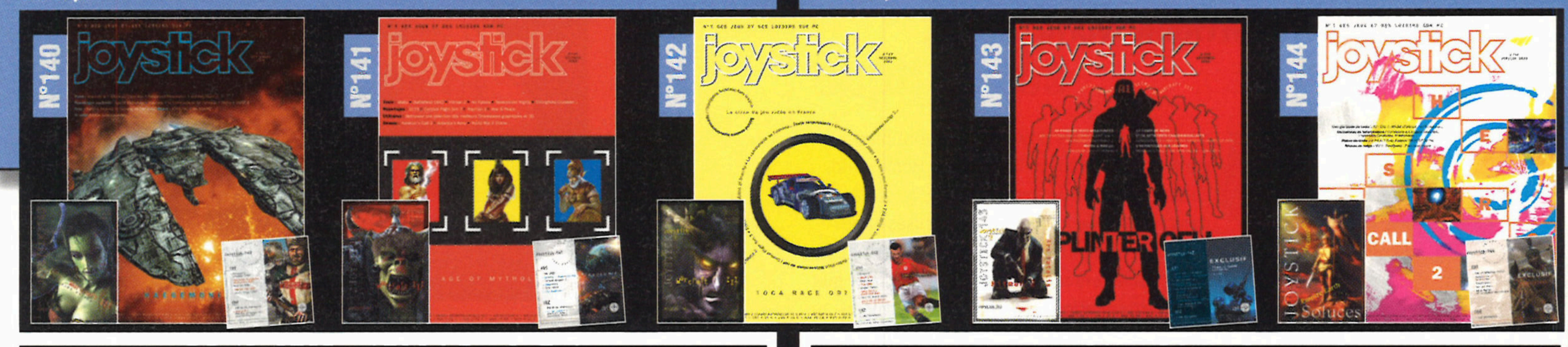
140 Tests : Warcraft III, Medieval Total War, Opération Flashpoint : Resistance, Industry Giant 2, Conflict : Desert Storm, Alien vs Predator 2 : Primal Hunt,
Sur le CD : Stronghold Crusader, Opération Flashpoint, Moto GP, Italian Job, Celtic Kings
Aide de jeu : Warcraft III

141 Tests : Mafia, Hitman 2, Arx Fatalis, Stronghold Crusader, X-Plane 6, Battlefield 1942, LFP Manager 2003, Sudden Strike 2,Beach Life,Virtual Skipper 2
Sur le CD : NHL 2003, Bandits : Phoenix Rising, Virtual Skipper 2, Haegemonia, Iron Storm, The Gladiators
Soluces de jeu : Warcraft III (suite)

142 Tests : No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Fifa 2003, Combat Mission 2, World War II Online, Les Sims entre chiens et chats
Sur le CD : Hitman 2, Fifa 2003, Conflict Desert Storm, Project Nomads, Robin Hood
Soluces de jeu : Warcraft III (suite et fin)

143 Tests : Age of Mythology, Need for Speed : Poursuite Infernale 2, Combat Flight Simulator 3, The Gladiators, Le Seigneur des Anneaux, Tiger Woods : PGA Tour 2003
Sur le CD : Medal of Honor : en Formation, Platoon, No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Need for Speed : Poursuite Infernale 2
Soluces de jeu : Hitman 2, Arx Fatalis

144 Tests : Sim City 4, Medal of Honor : en Formation, Tribunal, New World Order, Monopoly, Taz Wanted, Battle Realms : Winter of the Wolf
Sur le CD : Age of Mythology, Praetorians, Harry Potter, Mechwarrior IV, War and Peace
Soluces de jeu : No One Lives Forever 2



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❑ **Je commande le(s) numéro(s)**

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de ....€

105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124
125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144

❑ **Je commande les hors-série (frais de port gratuits)**

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

RANGEZ VOS MAGAZINES

❑ **Je commande** .... **reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de** ....€

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....€

Nom .... **Prénom** ....

Adresse ....

Code Postal ⎿⎿⎿⎿⎿ **Ville** ....

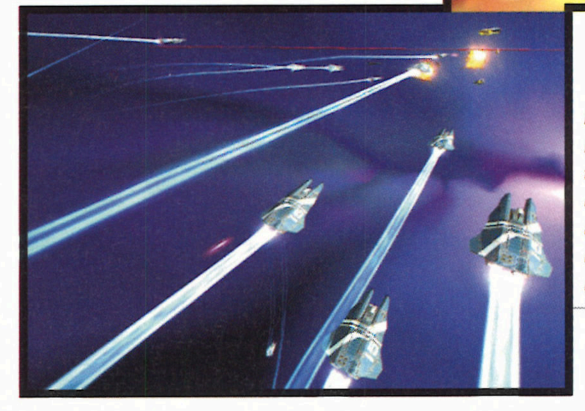
ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

Voir tourner le nouvel Homeworld pour la première fois dans le quartier général de Sierra, on a beau mâchonner son stylo en jouant le journaliste blasé qui en a vu d'autres, c'est quand même un grand moment. Ohhh, le beau vaisseau-mère (pareil que dans le premier épisode)... Ohhh, le bel adagio d'introduction (pareil que dans le premier épisode)... Relic n'a pas voulu trop toucher à ce qui faisait la magie de l'univers Homeworld, c'est-à-dire la beauté du design des engins spatiaux, la palette de couleurs, l'ambiance Space Opera à faire pleurer de joie les fans de Star Wars (mais pas ceux de Star Trek, qui sont des brutes insensibles), et la célébrissime traînée des réacteurs laissée par chaque vaisseau, marque de fabrique du premier volet. On va retrouver tout ça, ainsi que les nombreuses améliorations dont nous allons vous parler, pour une nouvelle campagne de 15 missions nous remettant aux commandes du destin des Hiigarans. Après avoir retrouvé leur monde dans le premier épisode, ils vont cette fois-ci devoir se battre contre de mystérieux ennemis tout en cherchant à percer le mystère de leurs origines.

On retrouvera le Mothership dans toute sa splendeur, encore plus beau et détaillé qu'avant.



Relic annonce qu'environ la moitié des unités seront totalement nouvelles, les autres étant reprises du premier épisode. Au total, il devrait en y avoir 40 dans chacune des 2 factions.

Homeworld 2

Home world 2

Un Homeworld plus stratégique

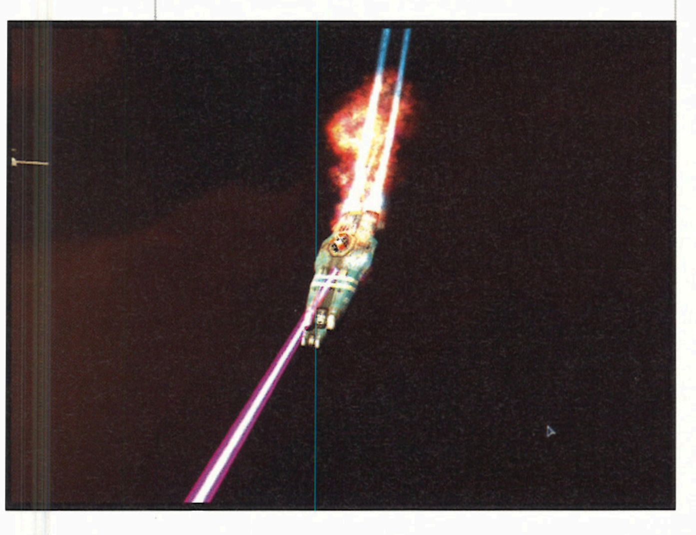


Pour cette suite, les développeurs vont bien sûr garder l'essence même du premier Homeworld. Ce sera du stratégie temps réel 3D, ça se déroulera dans l'espace au milieu des nébuleuses et des astéroïdes. Cela dit, ils ont opéré un petit changement de philosophie, en voulant rendre le jeu plus stratégique que tactique. Leur préoccupation a été de réduire le micro-management, qui était parfois un peu pénible dans le jeu original. Premier bouleversement : les vaisseaux de petite taille se produiront désormais par escadron, et non plus à l'unité. Intercepteurs, bombardiers ou scouts sortiront par paquet de 5 du ventre du vaisseau-mère, afin de simplifier leur gestion et de pouvoir tout de suite les envoyer en groupe au combat, en choisissant la formation adaptée. Second changement, le déplacement des vaisseaux et toutes les autres actions de jeu pourront s'effectuer à partir du « Sensor Manager ». Souvenez-vous, c'était la caméra qui montrait toute la carte, avec la location des astéroïdes à récolter et les grosses bulles bleues représentant la portée des senseurs de chaque vaisseau. Grâce à cette vue d'ensemble (et les améliorations de l'interface dont nous parlons juste après), il sera désormais beaucoup plus facile d'organiser des mouvements de débordement, ou de prendre l'ennemi à revers. L'utilisation des senseurs deviendra donc primordiale, plus particulièrement pour connaître la

Seattle, à deux pas et dix heures d'avion de la rédaction, c'est la ville de Kurt Cobain, de Boeing, de Starbuck et, cela n'a peut-être pas de rapport, celle du plus haut taux de suicides de tous les États-Unis. Afin de ne pas passer pour un touriste, j'ai donc ingurgité 12 tablettes de mort-aux-rats dès que j'ai posé le pied là-bas. Et puis, but de mon voyage, j'ai vu Homeworld 2. Alors je me suis dit : « Non, c'est trop bête ! Je veux vivre ! Vivre ! »

par ackboo

Les vaisseaux bénéficieront d'une nouvelle modélisation des dégâts. On les verra désormais fumer ou cracher des flammes depuis les parties endommagées.



Ressource, Recherche et Construction

Le système de ressources reste strictement le même dans Homeworld 2. Il s'agira toujours d'envoyer des moissonneuses spatiales dans les champs d'astéroïdes pour qu'elles en récoltent le minerai, sobrement baptisé « RU » (Ressource Unit). Il sera toujours possible de récupérer les débris des vaisseaux spatiaux détruits. Les RU serviront bien sûr à la production d'unités, dans le vaisseau-mère. Détail d'importance, il faudra désormais construire des « sous-systèmes » à ce vaisseau pour qu'il puisse produire certains types d'engins. Il y aura par exemple un sous-système pour les frégates, un autre pour les vaisseaux utilitaires, etc. L'intérêt de la chose est que les unités ennemies pourront cibler spécifiquement un de ces sous-systèmes. On pourra donc organiser des raids éclair de bombardiers ayant pour but de détruire un module de production spécifique, sans avoir à détruire tout le vaisseau mère qui est beaucoup plus résistant. Enfin, notez que la Recherche évolue un peu, elle va désormais se diviser en « Tiers ». Le premier Tiers donnera accès aux appareils légers (scouts, intercepteurs, bombardiers), le Tiers II donnera accès aux vaisseaux lourds de type frégates et corvettes, et le Tiers III permettra de produire les plus grosses unités, comme les Destroyers ou les Carriers. À chaque Tiers, on pourra bien sûr développer de nombreuses upgrades pour chaque type de vaisseaux disponibles.

composition de l'armée ennemie, car les développeurs vont pousser à l'extrême le système du pierre/feuille/ciseau. Un bombardier sera par exemple inutile contre certaines classes de corvettes, mais ravageur contre les frégates. À leur tour, certaines frégates ne pourront s'attaquer qu'aux « Capital Ship », et d'autres seront spécialement armées pour le combat contre les intercepteurs. Le principe n'aura rien de nouveau mais il devrait garantir un bon équilibrage des unités et une profondeur stratégique qui, certains s'en sont plaint, faisaient défaut à Homeworld, notamment en multijoueur.

L'interface, une nouvelle amie

Relic est très conscient des faiblesses du premier Homeworld et semble avoir voulu tout mettre en œuvre pour les éliminer dans ce nouvel opus. Prenez la gestion des caméras par exemple. Il sera toujours possible de tourner autour des unités pour admirer la qualité des textures, la beauté des nébuleuses, mais on pourra aussi diriger la caméra avec les touches fléchées du clavier, comme dans le mode Spectateur d'un jeu de shoot classique. Résultat, on pourra scroller, avancer, reculer avec une liberté et une ergonomie bien plus grande qu'avant. Au niveau du contrôle des unités, la pénible manipulation de la barre d'espace affichant un plan 2D du champ de bataille ne sera plus nécessaire. Les déplacements se feront en un seul clic de souris, deux clics maximum si l'on veut se déplacer dans les 3 dimensions (en augmentant ou diminuant ce qui serait l'altitude du vaisseau par rapport au plan 2D). Ça peut vous paraître des détails, mais lorsqu'on empoigne la souris pour jouer à la chose comme nous avons eu la chance de le faire, on se rend compte que le jeu en sera transfiguré, particulièrement lorsqu'on se servira en plus de la vue



À la place du petit logo Relic sur les vaisseaux, on pourra mettre son propre écusson créé par n'importe quel logiciel de dessin.

Genre : stratégie temps réel 3D **Éditeur :** Sierra Entertainment **Développeur :** Relic Canada **Sortie prévue :** fin 2003

d'ensemble du Sensor Manager. Pour reprendre les mots des développeurs, le joueur n'aura plus à se battre contre l'interface, mais contre l'ennemi. Vous avez sûrement remarqué, en regardant les photos d'écran, qu'aucun menu n'est visible. Relic a tenu à garder cette spécificité du premier épisode, à cette différence près que nous n'aurons jamais à quitter l'écran de jeu principal pour accéder au menu de construction ou de recherche. Ils apparaîtront simplement en surimpression sur le côté droit, sans que le jeu soit interrompu, afin de maximiser l'immersion du joueur.

Nuages de poussières

Sur le plan visuel, nous l'avons dit au début, Homeworld 2 reprendra complètement l'identité visuelle de son prédécesseur. Les vaisseaux seront toujours aussi splendides, ils gagneront bien sûr en détail sur les textures, en finesse de modélisation, mais garderont leur look typique. On devrait retrouver les mêmes différences d'échelle entre les plus petits chasseurs et les vaisseaux les plus imposants. La customisation sera poussée un peu plus loin puisqu'en plus de pouvoir choisir 2 couleurs distinctives, le joueur aura la possibilité de créer un écusson de 64x64 pixels qui viendra se plaquer sur tous ses vaisseaux. Les combats devraient garder la même pêche, on verra toujours des essaims d'intercepteurs tourner autour des vaisseaux amiraux en zébrant le ciel avec la traînée de leur réacteur, tandis que les lasers et les missiles exploseront de partout, illuminant de manière dynamique les objets qui se trouveront autour. Mais c'est surtout l'environnement de jeu qui bénéficiera des progrès les plus importants. On reprochait à Homeworld d'être un peu trop fidèle au vide spatial, alors Relic va corriger le tir. Désormais, en plus des champs d'astéroïdes, d'immenses nuages de poussières aux tons variés rempliront les cartes. Agréable d'un point de vue esthétique, ils auront aussi leur importance stratégique puisque les unités pourront s'y cacher à l'abri des senseurs ennemis. Plus vicelard, on pourra tirer sur ces amas de nuage afin de les charger en électricité : cela créera des éclairs qui endommageront les vaisseaux… Mais nous n'avons pas tout vu du jeu : bien que les formations de nuages, les nébuleuses, la modélisation et les textures des vaisseaux donnent déjà un résultat très chatoyant, nous savons que les développeurs nous ont caché le plus impressionnant. Des vaisseaux monstrueux, des sortes de stations spatiales remplissant une bonne partie de la carte, devraient faire leur apparition. Pour l'instant, nous n'avons pu les apercevoir qu'une fraction de seconde sur le première bande annonce du jeu (elle devrait sortir sur le Net d'ici quelques semaines), et ça promet d'être impressionnant. Quoi qu'il en soit, sans attendre d'autres révélations, nous pouvons d'ores et déjà vous dire que Homeworld 2 s'annonce comme la digne suite de son glorieux prédécesseur, avec une dimension stratégique plus prononcée, de nombreuses améliorations de l'interface et une réalisation graphique qui devrait être à la hauteur de nos attentes. ■ □ □



Les planètes devraient rester des éléments du décor.



Parce que rien ne vaudra jamais un bon gros Star Destroyer



Star Wars FA 7.0, un des meilleurs mods pour Homeworld.

Dès que Homeworld est sorti, des passionnés se sont amusés à l'adapter à leur univers favori. On a vu très vite apparaître des mods mettant le jeu à la sauce Star Wars, Star Trek, Battlestar Galactica ou encore Wing Commander. Relic compte bien sûr profiter de cet enthousiasme avec Homeworld 2 et devrait mettre à disposition une panoplie d'outils dès la sortie du jeu. Parmi eux, on comptera des éditeurs de missions et de cartes ainsi qu'un programme permettant de créer ses propres vaisseaux et ses effets spéciaux personnalisés.

Statistiquement, on sait qu'un Flight Simulator sur deux est une vraie révolution par rapport à son prédécesseur. Flight Simulator 2002 a représenté un pas de géant en avant par rapport à FS 2000, ce nouvel opus baptisé Flight Simulator : A Century of Flight (ne dites pas Flight Simulator 2004, vous fâcheriez les développeurs) sera donc en toute logique une amélioration plutôt qu'un lifting complet. Pour être honnête, en se retrouvant en bout de piste sur Meigs par temps clair, les vétérans devront plisser les yeux pour voir une différence avec FS 2002. Mais pourtant, les nouveautés seront bel et bien là, comme nous avons pu le vérifier en allant faire un tour à Seattle chez les millionnaires de Microsoft.



Flight Simulator A Century of Flight

Nous fêterons bientôt les 100 ans du vol à moteur et les 20 ans de Flight Simulator. Microsoft va sauter sur l'occasion pour nous sortir une version anniversaire de son simulateur de vol. Au programme : 9 avions légendaires à piloter, un gros effort pour rendre le jeu accessible à un plus large public et surtout une très épaisse couche d'améliorations à Flight Simulator 2002.

par ackboo

HISTOIRE & pédagogie

Le gros prétexte de cette nouvelle version, c'est le 100e anniversaire du premier vol à moteur en 1903, par les frères Wright à bord de leur fameux Flyer – quelques dizaines de mètres péniblement parcourus à 15 pieds d'altitude. Les gars de Microsoft se sont amusés à modéliser cet appareil préhistorique, une sorte de biplan et toile, en bas propulsé par 2 hélices, et les joueurs pourront en prendre les commandes afin de se rendre compte de la difficulté du pilotage de l'engin. En plus des grands classiques de Flight Sim qui seront bien sûr présents à l'appel (Cessna, Money Bravo, 777, 737, planeur Shweizer, Learjet 45, Beech King Air 350...), 8 autres avions ayant marqué l'histoire seront disponibles. Il y aura notamment le Spirit of St. Louis à bord duquel Lindbergh réalisa le premier vol solitaire transatlantique en 1927, le Curtis Jenny américain qui fut envoyé sur le front français en 14-18, le Vickers Vimy de 1919, le DH-88 Comet des années 30 ou encore le DC-3, l'avion qui donna naissance au transport aérien de masse. Microsoft a limité son choix à des appareils qui, aujourd'hui encore, sont plus ou moins en état de fonctionnement, afin de pouvoir programmer des modèles de vol crédibles, offrir des cockpits photoréalistes et enregistrer directement les sons de leur moteur. L'expérience de vol à bord de ces engins devrait évidemment changer radicalement d'un Paris-Deauville en Cessna Skylane. Les développeurs ont embauché une spécialiste de l'histoire de l'aviation pour fournir aux joueurs de nombreux articles encyclopédiques sur ces appareils, sur la vie des pionniers qui les ont pilotés, afin qu'on sorte du jeu un peu plus cultivé qu'avant. D'ailleurs, cet effort pédagogique s'est poursuivi au niveau des méthodes d'apprentissage du pilotage, histoire de rendre le jeu plus facile à appréhender pour le grand public (oh le vilain mot). On retrouvera le fameux guide de Rob Marchado, mais il sera cette fois-ci



Exigences matos

Entre Flight Simulator et les marchands de cartes graphiques, c'est une longue d'histoire d'amour. Cependant, pour ce nouvel épisode, les développeurs semblent s'être un peu calmés. Nous avons vu le jeu tourner sur des P4 2.0 GHz équipés d'un giga de RAM et de Geforce4. Sur une telle config, le jeu tournait très bien (20-25 images par seconde) malgré les nouvelles formations nuageuses dynamiques nettement plus lourdes à afficher. Le moteur semble avoir été optimisé et nous ne serions pas surpris si, à niveau de détail équivalent, ce nouveau Flight Sim s'avérait un peu plus véloce que FS 2002.

accessible directement depuis le jeu, on n'aura plus besoin de faire un alt-TAB pour revenir au desktop et lancer Acrobat Reader. Toute l'interface a été repensée, avec une recherche par mot-clé, par index ou par sujet, le tout est présenté en HTML avec lien hypertexte. En ce qui concerne les leçons de vol, assez bancales dans FS 2002, elles ont été entièrement refaites et l'instructeur virtuel sera cette fois-ci beaucoup plus réactif aux actions de l'élève. Des vidéos tournées par les célébrités américaines du genre les époux King (de la King's Air School) viendront compléter cette panoplie d'outil d'apprentissage.

ATC, IFR, VRF, GPS

Alors tout ça c'est bien joli, me dira le vétéran de Flight Sim, mais quel intérêt aura donc cette nouvelle version pour ceux qui savent déjà piloter et qui ne sont pas forcément passionnés par les vieux coucous ? On y arrive. Première amélioration notable, c'est l'ATC. 2002 avait ouvert la voix, A Century of Flight devrait aller un peu plus loin en proposant un contrôle aérien plus réaliste. Exemple : les pistes seront désormais assignées correctement par la tour selon le gabarit des avions. Les contrôleurs seront aussi plus prompts à corriger les erreurs de navigation des pilotes en leur indiquant les vecteurs pour reprendre la route prévue. Mais surtout, il sera enfin possible de switcher à volonté entre l'IFR et le VFR en le signalant simplement à l'ATC et en modifiant le plan de vol dans les airs. Cette fonctionnalité se révélera utile par météo capricieuse, on pourra sans problème passer en vol aux instruments par le menu ATC si le temps devient mauvais, ou changer l'altitude prévue pour se retrouver au-dessus de la couche nuageuse. Au niveau de la navigation, 2 nouveautés devraient faire leur apparition. D'une part, on aura désormais droit à un gestionnaire de plan de vol un peu plus « user-friendly » qu'avant, avec notamment des cartes en couleurs et 2 ou 3 options supplémentaires. D'autre part, le GPS embarqué à bord des avions livrés en standard sera un modèle nettement plus moderne (le Garmin 500), plus facile à utiliser et bénéficiant de nombreuses fonctions avancées.

La tête dans le NUAGE

Mais la grosse nouveauté de ce nouveau Flight Simulator, vous avez dû vous en rendre compte en matant les photos d'écran sur ces pages, c'est la refonte du modèle météo. D'un point de vue purement cosmétique, nous allons avoir enfin droit à des nuages dignes de ce nom. Ce que nous avons vu est déjà nettement supérieur à Combat Flight Simulator 3,

Piper J3 Cub



Wright Flyer

Genre : Simulation de vol **Éditeur :** Microsoft **Développeur :** Microsoft Game Studios États-Unis **Sortie prévue :** Juillet 2003

jusqu'alors la référence dans le domaine. Microsoft a développé un nouvel outil permettant de créer des formations nuageuses 3D absolument splendides. Plusieurs types seront implémentés par défaut : cumulus, cirrus, cumulo-nimbus, stratus... Un éditeur basé sur le gMax permettra par la suite aux développeurs tiers de créer n'importe quel autre type de formations nuageuses. Ils seront bien sûr illuminés en temps réel selon la position du soleil, mais ne projetteront pas encore leur propre ombre sur le sol – ce sera pour la prochaine version, espèrent les programmeurs 3D du jeu. Un gros travail a aussi été réalisé sur la couleur du ciel, qui sera nettement plus réaliste et changeante qu'avant. Au crépuscule, le dégradé de rouge à l'horizon vers le bleu profond sera beaucoup plus tranché, plus crédible. Tout ce boulot n'a pas été fait uniquement pour des raisons esthétiques : la météo sera désormais entièrement dynamique, et les changements de temps seront nettement moins abruptes. À l'aide d'un outil de « thème météo », on pourra par exemple créer d'un simple clic de souris un front froid et pluvieux. Au fur et à mesure que l'appareil s'en rapproche, on verra les températures chuter, les précipitations augmenter graduellement, et les nuages changer très progressivement de forme et de couleur. Les développeurs nous ont permis d'assister à quelques-uns de ces bouleversements météo en cours de vol, et le résultat est vraiment très impressionnant, c'est sûrement ce qui devrait pousser les fans à upgrader leur version de Flight Simulator. Pour parfaire le tableau, notez que le téléchargement de la météo par le Net pourra se faire de manière automatique, en plein vol, toutes les 15 minutes.

QUELQUES améliorations techniques

Terminons ce premier tour d'horizon du nouveau Flight Simulator en parlant technique. Le jeu sera basé sur le même moteur graphique que FS 2002, avec quelques ajouts. Question terrain tout d'abord, la résolution des textures ne changera pas (4,3 m par pixel) mais certaines ont été retravaillées pour être plus réalistes, notamment les textures des paysages européens. Notez aussi que par temps neigeux, on verra les textures blanchir progressivement. L'Auto-Gen est passé en version 2.0, les bâtiments seront désormais plus nombreux (la limite des 300 objets visibles simultanément pourra sauter sur les grosses bécanes) et surtout plus variés : au lieu des 4 types d'objets standard qui n'étaient que des variantes de maisons, d'arbres ou d'entrepôts, nous en aurons plus d'une dizaine. Neuf nouveaux aéroports internationaux seront livrés en haute résolution, parmi lesquels notre Roissy Charles-de-Gaulle avec son terminal flambant neuf mais aussi celui de Tokyo, de Sydney ou encore d'Amsterdam. En ce qui concerne les avions, pas de gros changements à signaler côté physique de vol ou modélisation des appareils, cela devrait rester aussi bon que dans FS 2002. On notera quelques petites animations supplémentaires comme les mouvements des pilotes d'hélicoptères qu'on pourra admirer à travers la bulle (un nouveau modèle, le Robinson R-22, fera d'ailleurs son apparition). Et pour finir, je vous gardais le meilleur : ce sont les cockpits 3D qui seront désormais complètement fonctionnels, exactement comme leur équivalent 2D. Les manettes, les boutons, les molettes seront toutes utilisables directement à la souris, ce qui ravira ceux qui ne peuvent déjà plus se passer du cockpit virtuel.

Versions et compatibilité

Microsoft a abandonné le système des versions « Standard » et « Professionnelle » pour Flight Simulator : le jeu ne sortira qu'un seul et unique package. FS : A Century of Flight devrait supporter le même éditeur que FS 2002, basé sur le gMax (la version spéciale jeu vidéo du 3DS Max de Discreet). En ce qui concerne la toujours épineuse question de la compatibilité entre les différentes versions, Microsoft nous affirme que les scenery disks et les avions créés pour FS 2002 devraient tourner sans problèmes sur cette nouvelle version, du moment que leurs créateurs ont respecté les conseils de développement, sans chercher à trop mettre les mains dans le moteur de jeu.



Ryan NYP (Spirit of St. Louis)

Schweizer 2-32

Offre d'Abonnement

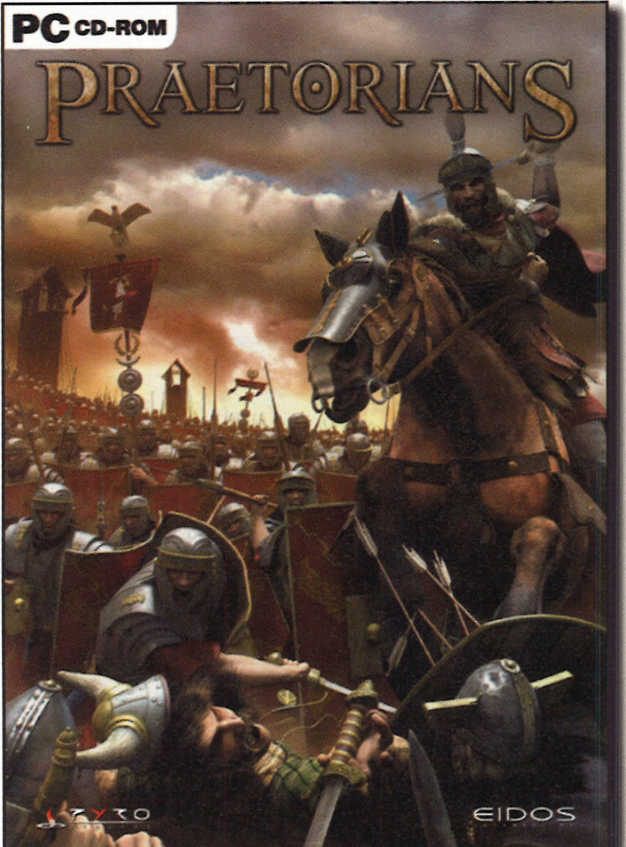
1 an de joystick

+ le jeu PRAETORIANS

POUR VOUS 79€

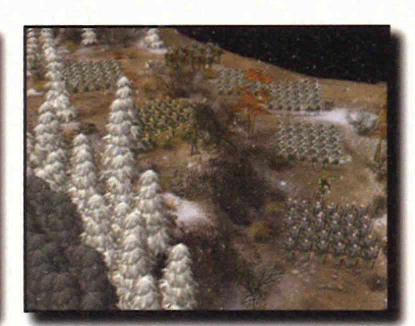
au lieu de ~~119,80€~~*

EIDOS INTERACTIVE
eidos.com



+ DE 34% DE RÉDUCTION, SOIT 40,80 € D'ÉCONOMIE






BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 n^os^) et je recevrai en plus le jeu PRAETORIANS pour **79€** seulement au lieu de ~~119,80€~~*, soit **40,80€** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire ☐ Chèque bancaire ou postal

n° :

Date d'expiration :

Signature obligatoire :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Date de naissance :

e-mail :

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 5,90€ et le jeu PRAETORIANS au prix unitaire de 54,90€ (+ 2€ de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31 août 2003, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la reception du premier numéro de votre abonnement.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social.
Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

ST489

DÉCIDÉMENT, IL N'EST PLUS UN JEU QUI NE SORTE INCOMPLET… SUIVI D'UNE LÉGION DE PATCHES. DERNIERS EN DATE, LES MMORPG. AINSI POUR SORTIR EN AVRIL COMME PRÉVU, STAR WARS GALAXIES NE COMPRENDRA PAS TOUTES LES FONCTIONNALITÉS ANNONCÉES. ELLES APPARAÎTRONT LORS DE PATCHES ULTÉRIEURS. D'AILLEURS CET ÉDITO N'EST PAS COMPLET, VOUS TROUVEREZ LE PATCH DANS LE PROCHAIN NUMÉRO. NAAAN, DÉTENDEZ-VOUS, JE PLAISANTAIS.

Net News

iansolo@joystick.fr et arctor@joystick.fr

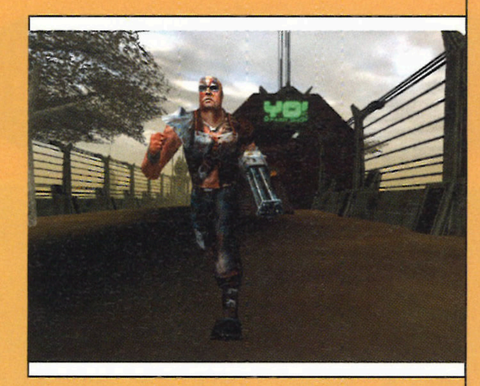
PATCH BATTLEFIELD

Hop, on n'a pas eu le temps de vous en parler dans la rubrique Patches, mais il n'est jamais trop tard pour bien faire : Battlefield 1942 va se doter d'un correctif, le 1.3. Au chapitre des problèmes abordés, on trouvera un chargement de cartes plus rapide (Bravo !), une amélioration des performances des clients (hourra !!) et des solutions pour le Team Kill : les admins pourront pénaliser ceux-ci par des délais de spawns s'étendant jusqu'à plus soif, si ceux-ci voient leur score passer en négatif à force de tuer des gens de leur groupe. Les joueurs pourront pardonner à ces indélicats après que ceux-ci auront plaidé leur cause dans une sorte d'immense procès de Nuremberg qui durera quelques jours.
Plus prosaïquement, on devrait pouvoir voter plus facilement pour éjecter quelqu'un du jeu. Ce patch fonctionnera sur le jeu de base ou sur l'add-on « Road to Rome ».



Beyond EA

EA vient de publier un communiqué assurant le maintien du développement de Earth and Beyond, et ce malgré la fermeture des bureaux de son développeur. Ouf. L'équipe bouge simplement à Redwood en Californie, mais cela risque quand même de bousculer le calendrier de sortie des patches. À moins qu'ils ne disparaissent corps et biens, jetés aux ordures par une dame du ménage qui « pensait bien faire ». Pour nous consoler de tous ces petits malheurs, les joueurs auront droit à une avancée majeure de l'histoire de ce RPG avec une douzaine de nouvelles missions disponibles.



Reaktor à fond l'add-on

Reaktor, créateur de Néocron, annonce un add-on pour leur MMORPG : Beyond Dome of York (allusion au 3e Mad Max). Il rajoutera une nouvelle ville, une armée de nouveaux personnages et d'appartements pour les clans. Il sera donc lancé vers la fin avril et sa plus grande originalité sera sans aucun doute sa totale gratuité. En plus de cela, le jeu va se manger 2 énormes updates dans un futur bien plus proche. La liste de ce que celles-ci modifient est assez énorme, mais elles devraient corriger les bugs les plus grossiers. Parmi ceux-ci, on notera des monstres de haut niveau beaucoup plus costauds et la possibilité de régler leur compte aux petits malins qui profitent des exploits comme des oufs.

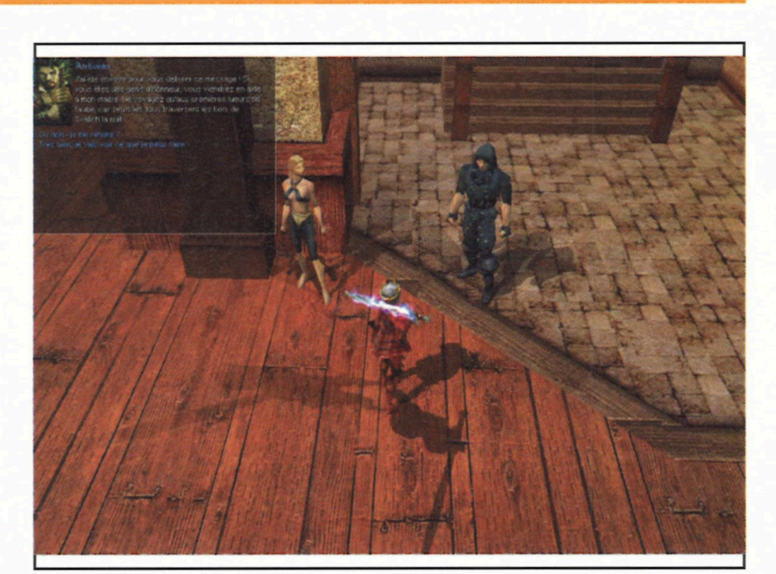


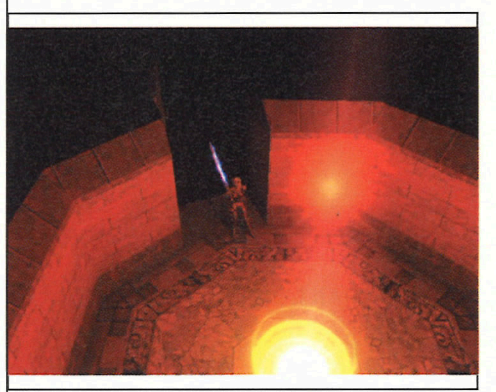


Ravenloft Nights

Le mois dernier dans nos pages consacrées à Neverwinter Nights, on vous avait parlé du remake américain du module de D&D : Ravenloft. En fait, il y a beaucoup mieux : le même scénario, mais réalisé par des Français. Une fois n'est pas coutume, c'est encore plus fidèle à l'original que l'autre et, surtout, agrémenté d'une vingtaine de quêtes parallèles et inédites se déroulant dans le village et les forêts bordant le château de ce vieux lourd de Comte Sthrad. C'est vraiment bien scripté, c'est très très grand, le level design est quasi parfait, et il y a 4 bon mois de boulot dedans. Bref, en bon francophone que vous êtes, vous n'avez aucune excuse de vous en priver, en mode solo comme en réseau. Sachez que dans ce dernier cas, il faudra de nombreuses séances online pour venir à bout de cette mini-campagne. Pour tout vous dire, j'y suis encore. Pour télécharger le module ET le hackpack correspondant, c'est ici : www.ravenloft.fr.st/







LES AVENTURE DE LA LÉGION BRÛLANTE

Fort de l'immense succès de l'excellent WarCraft III (j'aime pas WarCraft, mais je m'incline devant l'opinion de 99,9 % de la rédaction), Blizzard va nous sortir un bel add-on dont le titre est Frozen Throne. L'histoire promet d'être épique et elle commence quelques mois après la défaite de la Burning Legion. Tiens, moi, si j'avais été à leur place, et pour terminer cette guerre idiote au plus vite, j'aurais chopé chacun des gus qui composent la Burning Legion, et je les aurais fait s'asseoir une demi-heure sur le Frozen Throne dont il est question. Je suis sûr que ça les aurait calmés vite fait, ces petites racailles. Mais ici, pour lutter contre un nouveau fléau dont il me tarde de découvrir la grande originalité, un héros par race devra donc partir en quête vengeresse dans les plaines glacées pour ramener l'ordre et la prospérité. Chacun d'entre eux possédera de nouveaux sorts ou habilités magiques, et l'add-on apportera aussi des nouvelles unités et talents. Côté graphisme, on verra 3 nouveaux tilesets de paysages. On pourra aussi construire des boutiques, sans aucun doute pour passer le temps entre 2 batailles en jouant à la marchande. On nous dit aussi que les créateurs de mods ne seront pas oubliés tout comme les amateurs de multijoueur, puisqu'un advanced world editor permettra de créer non seulement campagnes et scénarios, mais aussi cut-scenes et voix. Que rajouter de plus au sujet de ce méga add-on ? Ah oui, des cartes reso, avec de nouveaux types de jeux en multi et un support pour les clans et les tournois. C'est pour l'été. Et comme 99,9 % de la rédaction aime bien WarCraft III, vous trouverez un reportage exclusif sur cet add-on en page 82. On est surpuissant quand j'y pense.

L'ÂGE DES MYTHOS

Autre jeu, autre patch prévu : Age of Mythology. D'après ses développeurs, le 1.03 réglera la plupart des problèmes connus. Il supprimera les cheats de ligne de vue et un problème de réécriture de la mémoire, puis modifiera un espion qui ne pourra plus s'enfuir aussi facilement. Le premier âge des Égyptiens sera plus lent, la cavalerie de mercenaires un peu mois puissante, et la vitesse des chariots diminuée. Maintenant, allons voir chez les Grecs : les cyclopes posséderont plus de points de vie et les fameuses tours de Poséidon ne produiront qu'une milice. C'est pour bientôt (en principe) et c'est le 1.03.

Le trou du mois

VPivX (tiens, ça me rappelle quelqu'un) est une société américaine spécialisée dans la sécurité réseau. Et quand elle s'ennuie le week-end, ou lorsqu'il n'y a pas de trous béants dans Windows à découvrir et ben, elle s'intéresse aux jeux. Cette fois-ci, et c'est une grande première, ce n'est pas Microsoft qui recueille le « gruyère d'or » de la faille de sécurité, mais un moteur commercial. Selon eux, tous les joueurs utilisant des jeux en réseau tournant sur la technologie Unreal (cela s'étend des titres de maintenant jusqu'aux plus anciens) pourraient être vulnérables à une liste de dangereux « exploits ». Entre autres, il faut craindre des commandes lancées à distance en Dos, DDos ou des attaques à coups de paquets UDP (ceux qui pèsent plus de 300 grammes chacun !). On peut aussi exécuter un « code malicieux » sans aucune limitation de taille. Et parmi les jeux en production qui pourraient être touchés, ils citent en vrac : Deus Ex 2 et Duke Nukem. Pour le dernier, il ne faut pas trop s'en faire, je pense qu'en 2031, lors de sa sortie, le problème aura été réglé. Bref, le P.D.G. de Epic Games a annoncé un patch pour palier cette faille de la mort, y compris pour Unreal Tournament 1.

En chantier :

BOB ARCTOR

Pirates of the Burning Sea

EN REGARDANT LA LISTE DES MMORPG QUE J'ATTENDS DE PIED FERME, JE M'APERÇOIS QU'IL N'Y EN A PAS UNE LISTE INFINIE. PARMI LES TRUCS PRÉVUS, À PART STAR WARS GALAXIES, RIEN DE TRÈS EXCITANT À MON GOÛT. PEUT-ÊTRE QU'UN JOUR, QUELQU'UN AURA LE GÉNIE DE SORTIR UN MMORPG AVEC LE BACKGROUND DE FALLOUT. MAIS AVANT CELA, DE L'EAU IRRADIÉE COULERA SOUS LES PONTS.

Soudain, la surprise : cette semaine, une boîte quasi inconnue a annoncé un massive online sorti de nulle part et prévu pour la fin de l'année. Et quand on dit vers la fin de l'année, c'est plutôt l'automne 2003. Mais le plus excitant est encore son thème : la piraterie, que nous affectionnons tous depuis le jeu de Sid Meier et l'arrestation de Kevin Mitnick. Les développeurs, les gars de Flying Labs, sont tout bonnement les mêmes qui étaient censés nous concocter Delta Green, un jeu de Survival Horror (au thème lovecraftien contemporain) très attendu par les amateurs. Du même coup, on apprend que ce dernier a été rangé dans les cartons en attendant qu'un éditeur friqué daigne s'y ré-intéresser. Merci bien les gars de nous avoir prévenus au passage. De fait, toute l'équipe de programmeurs s'est mise au boulot sur ce deuxième projet en cours, Pirates of the Burning Sea.

CAP À L'OUEST L'action, contrairement à celle de Sea Dogs, ne se déroule pas dans un univers géographiquement fantaisiste mais bel et bien aux Antilles et aux Caraïbes durant la période troublée du XVIIIe siècle. Même si cela paraît un peu étrange, le terrain de jeu, d'après ses développeurs, devrait être aussi vaste que les mers entourant les archipels des îles sous le vent. J'espère que les bateaux vogueront à 300 nœuds afin d'éviter des traversées Guadeloupe/Martinique qui se prolongent sur une quinzaine d'heures. Dans les références utilisées pour le background, les développeurs parlent de l'excellent livre de Tim Powers « Sur les mers les plus ignorées » qui mêle l'histoire de la piraterie à la magie vaudou. Côté jeu, pas de mauvaises surprises non plus puisqu'on cite tour à tour Pirates Gold ! et les 2 jeux marins d'Akella (Age of Sails et Sea Dogs). Pour les antiquités, on s'inspirera aussi du vieux shareware d'Ambriosa software Escape Velocity tout comme d'Elite pour les principes du trading. Question bon goût, on n'aurait pu rêver mieux.



Il est heureux de constater que le graphisme de MMORPG évolue sans cesse.



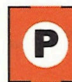
Le jeu dont vous êtes le développeur

Dans la grande tradition des frères de la côte et pour continuer dans les features originaux, ce MMORPG devrait introduire un contenu créé en faible partie par des joueurs. Cela devrait s'étendre du simple logo de votre drapeau jusqu'au poignard avec les initiales de votre petite amie gravées dessus. Mais certains pourront aussi choisir de créer des objets et de les mettre dans le domaine public (s'ils sont approuvés), ou encore de les garder pour eux afin d'être les seuls à les fabriquer ou les vendre. La création se fera à l'aide d'un fichier de 3D universel (genre .DXF) pour assurer une compatibilité et une implémentation rapide.



Il sera possible d'aborder un bateau et de combattre aux canons.

À voiles et vapeur



Plutôt que d'attendre encore un hypothétique éditeur en arpentant tous les salons comme de gros mendiants, les développeurs de Pirates font partie des tout premiers à se lancer dans la grande aventure Steam. C'est un parti particulièrement audacieux car ici, tous les aspects de la distribution, des downloads, des upgrades, ou même des abonnements (a priori, dans les 10 euros par mois) seront gérés via la nouvelle technologie de nos amis de Valve.

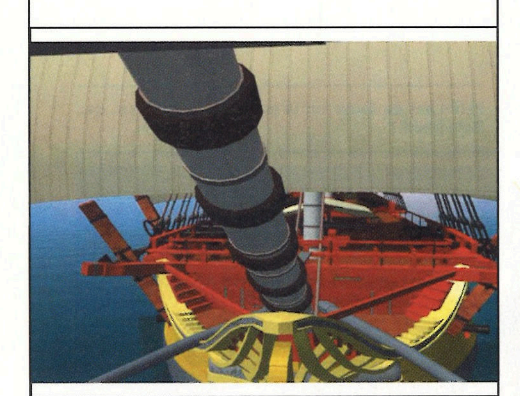


PIRATES ET FLIBUSTIERS

Au niveau personnages, tous les types de rôles que l'on pouvait rêver d'incarner semblent présents. On trouvera les pirates bien sûr, mais aussi toutes les déclinaisons possibles de marins, de marchands indépendants, d'explorateurs. Dans les îles, ceux qui voudront s'adonner à la politique le pourront en tant que maires ou gouverneurs, pour le compte des différentes nations européennes présentes aux Caraïbes. Les amateurs de plans tordus pourront même endosser une seconde identité histoire de ne plus passer pour les vils gredins qu'ils sont pourtant. À ce titre, chaque personnage aura un casier judiciaire et, bien plus important, une réputation bonne ou... très mauvaise. En fait, si celle d'un autre capitaine fonçant sur vous toutes voiles dehors ne vous impressionne pas, elle aura peut-être plus d'effet sur votre équipage qui pourra alors se payer un gros coup de flippe et devenir moins compétent. En gagnant en reconnaissance, les joueurs pourront mener des flottes entières à la bataille, ouvrir des compagnies commerciales florissantes et ceux qui sont respectueux des traditions de leur pays auront même la possibilité d'embrasser une carrière d'amiral de la flotte ou, plus prolétairement, de flibustier. On trouvera une poignée de compétences standard sur la fiche du personnage ainsi que des skills spéciales qui n'augmenteront que par la pratique et l'expérience.

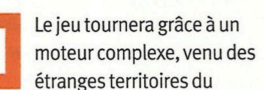
OH MON BATEAU

Pour ce qui est des combats nautiques, il sera possible d'aborder les navires ennemis, de leur niquer les voiles à coups de mitraille, de les viser en dessous de la ligne de flottaison ou de les démâter avec les fameux boulets à chaîne. En fait, Flying Labs annonce la quasi-intégralité des possibilités des jeux de pirates que l'on connaissait, mais appliquées à un univers entièrement 3D. S'il n'existe que la vue externe disponible lors du lancement du jeu, on glissera lentement, dans ses versions ultérieures, vers une vue à la première personne disponible à tout moment. Les navires seront au moins d'une dizaine de types différents pour la première release



de POTBS. D'après l'interview donnée à gamespy.com, le cahier de charges prévoit d'atteindre 60 modèles de bateaux.
Les capitaines pourront personnaliser leur rafiot en lui ajoutant des équipements spéciaux, et auront toute latitude quant à l'aménagement de l'armement.

LE MOT DE LA FIN



Le jeu tournera grâce à un moteur complexe, venu des étranges territoires du middleware. C'est celui d'Intrisic Alchemy qui a été choisi. Pour ce qui est des spécifications techniques, ici, pas de langue de bois puisqu'on annonce tout de suite la couleur : côté config, il faudra idéalement des cartes graphiques sauce Direct-X 9 (pour le pixel shader 2.0), et au minimum des bécanes équipées d'un Gigahertz pour faire tourner le jeu avec une GeForce3. Même au niveau de la connexion, on nous demandera au moins du broadband, du cable ou une liaison ADSL.
Bon, on ne vous dit pas que tout sera parfait et que le jeu sortira fini pour l'automne. En fait, l'expérience nous laisse plutôt penser que ce genre de commercialisation vite faite est généralement désastreuse et particulièrement casse-gueule (voir Anarchy Online). En attendant, les choix techniques tout comme ceux du gameplay ou de la stratégie commerciale semblent assez originaux et excitants pour qu'on vous en reparle très bientôt, dès qu'on en saura un peu plus.
Pour en savoir plus, rendez vous sur les forums officiels :
www.flyinglab.com/pirates/index.php
Une méga FAQ sur le jeu mise à jour régulièrement par des fans de première heure :
http://users.pandora.be/Mopster/PBS/FAQ/Index.html

IL ÉTAIT UNE FOIS DANS DE TRÈS TRÈS TRÈS LOINTAINES GALAXIES PEUPLÉES PAR UNE MULTITUDE DE PLANÈTES… UN EMPIRE PAS TOUT À FAIT FINI…

Star Wars Galaxies : les actualités de l'empire

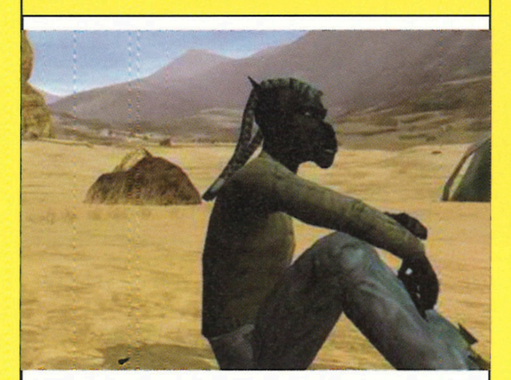
Genre :MMORPG
Éditeur : LucasArts
Développeur : Verant Interactive

BOB ARCTOR

Les planètes à partir desquelles le personnage pourra commencer sa grande saga sont Tatooine, Naboo, Corellia, Talus et Rori. En plus de celles-ci, il pourra accéder à Dathormir, Endor, Yavin IV et Lok, plutôt inhospitalières en basse saison touristique. Les professions de base, desquelles découleront les autres, sont les Artistes, Artisans, Combattants, Tireurs d'élite, Médecins et Explorateurs. Régulièrement, les membres des guildes auront le droit de voter pour un joueur en qui ils ont confiance pour qu'il devienne le maître de la confrérie. On trouvera des champs de bataille dans le jeu. Les joueurs, lorsqu'ils y rentreront, rejoindront leur camp (ou devront le choisir s'ils sont neutres). Le but sera de remplir un objectif quelconque et ils pourront utiliser des points de faction afin de construire des murs de défense, appeler des Stormtroopers ou des AT-AT pour venir combattre à leurs côtés. Les vainqueurs du conflit gagneront ces mêmes points qui leur serviront à de multiples choses (acheter des uniformes, des grades, des skills, se payer un voyage en navette).

LE PROBLÈME JEDI

Au fait, il faut que je vous dise que chaque joueur ne pourra avoir qu'un seul personnage sur les serveurs. Ce n'est pas un réel problème, sauf pour les Jedi qui souffriront du permadeath qui ne les autorise qu'à mourir une poignée de fois avant la suppression du personnage. Ceux qui auront réussi à devenir maître Jedi entre-temps pourront revenir sous forme fantomatique pour balancer des tas de conneries comme «Tu dois aller dans le système Dagobah, pour aller me chercher des poires» ou chuchoter des insanités à l'oreille des gens (si j'arrive à passer Jedi). En gros, devenir un Jedi ne semble pas aussi facile qu'on nous le disait au lycée au moment de choisir notre orientation professionnelle. En fait, les joueurs devront accomplir des quêtes extrêmement longues, voire même résoudre des énigmes dignes d'un Nobel, ou les deux. Ce sera la seule façon de débloquer un nouveau slot de personnage sur le serveur. De ce fait, le joueur se retrouvera avec deux persos, l'ancien (normal) et un nouveau, aspirant Jedi, qu'il pourra entraîner comme un ouf.



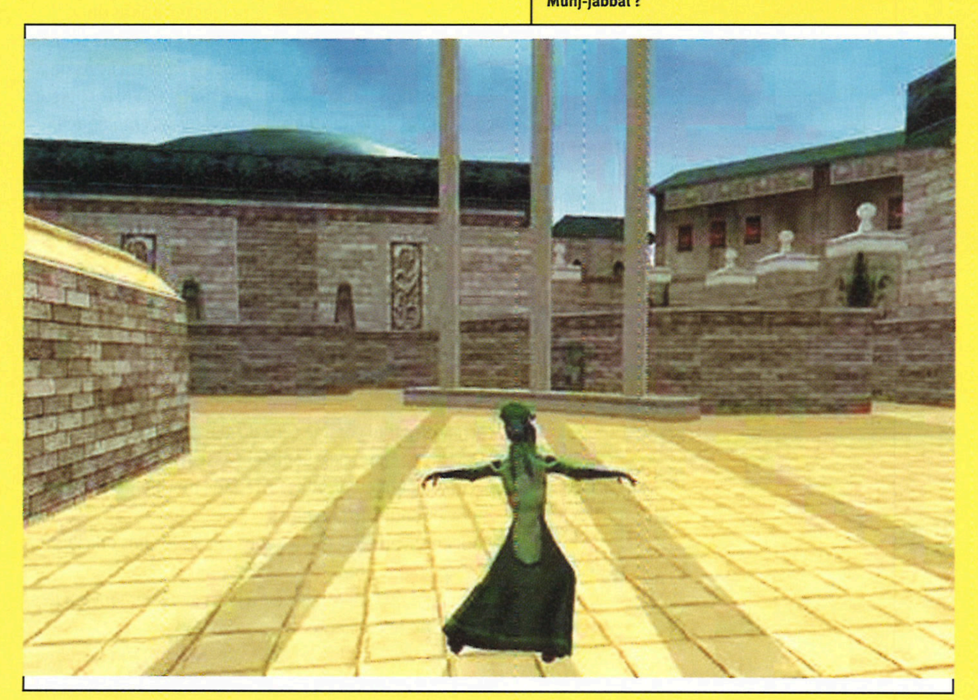
Oui c'est grand, c'est très absorbant : c'est Tatouine.

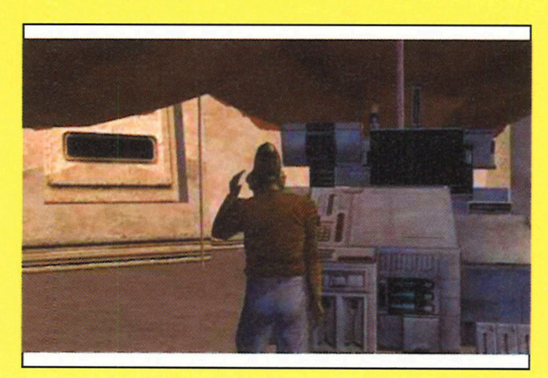
PAS POUR TOUT DE SUITE

Comme on pouvait s'y attendre, une bonne poignée des caractéristiques annoncées n'apparaîtront pas dans le jeu à sa sortie. Parmi ces abandons de première heure, on compte une grande partie de l'aspect urbain du jeu. Côté perso, le politicien, et ses acolytes maires et miliciens ne seront pas disponibles tout de suite. Pareillement, la création de bâtiments municipaux ou la transformation en ville d'un regroupement de maisons (construites par les joueurs) sera implémentée par la suite. Il sera tout de même possible de construire des guilde's halls. Côté véhicules, c'est aussi la déroute totale puisque leur fabrication, réparation ou acquisition ne se fera pas dans l'immédiat. Même punition pour les animaux domestiqués qui ne pourront pas être montés. La date de sortie de Star Wars Galaxies est prévue pour le 15 avril aux Etats-Unis, mais rien n'a été communiqué quant à la commercialisation du jeu en Europe et pour le reste du monde (mais surtout l'Europe, on s'en bat les noix des autres). A priori, il sera tout de même possible de le commander aux USA.

Encore merci à notre ami Jedi fou pour avoir squatté les chats de développeurs dès la première heure.

Petits pas de danse sur la grand place de… hum..de.. Muhj-jabbal ?







Des Utilitaires à la Mode

par Bob Arctor

Cette rubrique est une véritable escroquerie et la vérité doit enfin éclater au grand jour : nous nous servons ici de nos lecteurs pour tester tous les trucs que l'on a pas eu le courage d'installer sur nos PC de peur de les pourrir avec des spywares. Dépêchez-vous de nous écrire pour nous dire si tous ces petits softs sont vraiment sans danger, et tout spécialement ce « Free reader » qui nous intéresse particulièrement en tant que journalistes d'investigation.

Shutdown Stopper

Elles virevoltent dans nos locaux un balai à la main et poussent un sac de trente tonnes, toujours guillerettes. On les appelle les « dames du ménage ». On ne présente plus ces sauveuses de l'humanité sans lesquelles nos bureaux ressembleraient à des décharges publiques. Mais parfois, certaines, plus techniciennes que leurs consœurs, veulent rendre service en éteignant nos PC en plein download ou défrag. Plus souvent encore, les « enfants » feront de même mais par pure volonté de nous nuire. Pour éviter ça, Shutdown Stopper désactivera toute tentative d'extinction tout en permettant de lancer des applications avec divers paramètres.
http://kickme.to/OTBSoft/

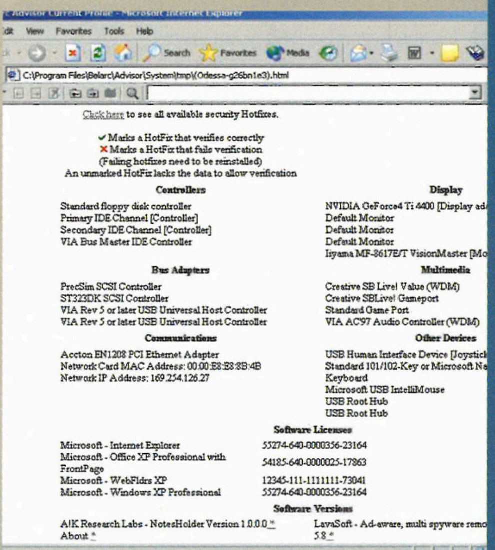
SpyBot

Les spywares existent depuis le commencement des temps, mais il aura fallu l'avènement prophétique d'Ad Aware pour que le grand public y prête une attention quelconque en découvrant un beau matin que leur PC était vérolé par des publicistes en mal de commissions sur recettes. Ah tiens, mais quel est ce mystérieux fichier qui pointe sur moussy.com ? Et ce cookie « sex list » à l'intitulé si étrange ? Ce sont autant de questions auxquelles ont eu à répondre des individus bien sous tous rapports. Jusqu'ici Ad Aware régnait en maître pour ôter tous ces petits bacilles, mais Spy Bot déboule avec quelques options supplémentaires. SB ne s'attaque pas uniquement aux softs d'audit mais aussi aux keyloggers, aux trojans, aux exploits de faille de sécurité. Plus original encore, SB fait le ménage dans tous les logs de notre PC, ceux d'Explorer ou des fichiers récents bien sûr, mais aussi de softs indiscrets tels qu'Office, Word, Flash Get et des dizaines d'autres. À recommander aux paranos de service. Derniers avantages, il s'installe en français ou en serbe et il est gratos.
http://spybot.eon.net.au

Slowview

Les années passent et ACDSee devient de plus en plus gros tout en étant de plus en plus lent. Les nouvelles options qui apparaissent à chaque édition de ce soft nous donnent envie de nous pendre à une grue de 30 m de haut tant ces dernières sont pitoyables. Et en face, rien : que des softs aussi lents ou ne possédant que le quart de ses possibilités. Rien ou presque, car depuis quelque temps, Slowview a décidé de s'en prendre à cette star. Alors oui, ça browse les images plus rapidement qu'ACDsee (pour peu qu'il ne bute pas sur des vidéos), et oui, il lui manque encore des options essentielles comme la conversion d'image. Reste que ça s'améliore de version en version, que l'interface est correcte et surtout que c'est gratos.
www.slowview.at





Sidebar XP

Combien de fois a-t-on pu foutre nos bécanes en l'air en poursuivant la quête du méta-gadget de bureau avec Samurize, Windows Blinds et autres pourrisseurs de Windows ? Moi, c'est plus de 6 fois par mois, et mon dernier truc, c'est Sidebar XP. Elle se place sur les côtés de l'écran et affiche un bon nombre de trucs utiles : la mailbox, une version réduite du media player, les tâches et le calendrier d'Outlook, Messenger, mais surtout 2 bidules originaux. Le premier est l'intégration des notes façon post-it d'Outlook et le second des klips venus de klipfolio (voir rubrique du mois dernier).

C'est gros en Ram, c'est parfois un peu lent, et c'est polonais, mais tous les plus grands espoirs sont permis pour sa prochaine édition
http://fileforum.betanews.com/detail.php3?fid=1042880324

Free Reader

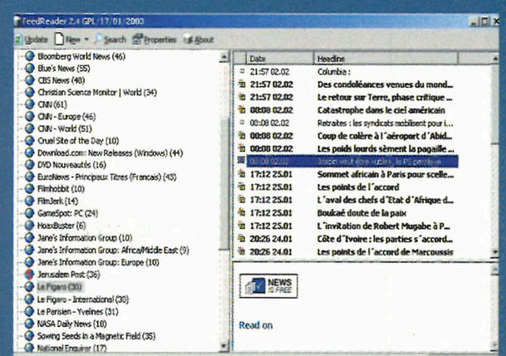
Quand on n'est pas grand reporter, comme nous à Joystick, on a toujours quelques problèmes pour consulter les dépêches et les actualités de dernière minute couvrant tous les domaines possibles et imaginables. Et là, Free Reader débarque dans une aura lumineuse pour nous sauver. Free Reader, c'est une interface minimale, un nombre d'options se comptant sur les doigts de Django Edwards mais une efficacité et une gratuité à toute épreuve. Le petit malin browse et affiche les dépêches de milliers de sites d'actualités sur le Net et nous les colle sur l'écran ou bien les fait apparaître dans son browser intégré.
www.feedreader.com

Advisor

Belarc Advisor est un freeware minuscule qui effectue en quelques secondes un rapport hardware et software de la bécane sur laquelle il est lancé. Il vous dit tout, de la version du Bios jusqu'au prénom de votre moniteur ou de la place qui reste sur le HD. Ici rien d'exceptionnel, mais là où il se transcende, c'est en affichant une liste complète de tous les softs installés sur les disques durs avec, lorsque cela est possible (souvent), leur numéro de version, histoire de se tenir vraiment, mais alors, vraiment à jour. Comble du luxe, il montre le tout sur une page HTML avec des liens hypertexte menant directement dans les dossiers des bidules installés.
www.belarc.com/free_download.html

Add-on Explorer

Pour rigoler un bon coup, faites-vous un petit plaisir et allez voir ce qui se fait côté « add-on pour Internet Explorer ». Ce mois-ci, on trouve un « projecteur qui permet de se repasser la dernière heure de navigation » (30 euros), un autre qui organise « de façon logique les favoris » (15 euros) et autres merveilles du Visual basic. Et au milieu de ce tas de fange, quelques add-on valables comme Naviscope (*www.naviscope.com*). Il permet d'accélérer l'affichage des pages Web (sous certaines conditions, avec des proxis, en réservant de la Ram, etc). Autre add-on indispensable, The Pictures Toolbar, qui va pomper toutes les images présentes sur un site ou via des liens hypertext. Contrairement à Flashget, ce dernier intègre aussi la visualisation dans le browser.
www.diodia.com

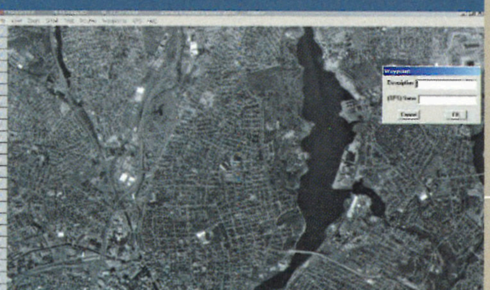


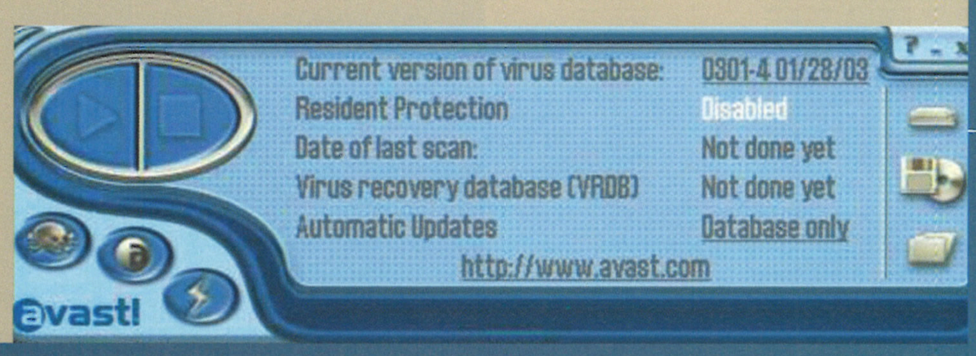
NH 1.03

Le monde se divise en plusieurs catégories de gens. Les premiers sont les fans de post-it (Casque noir, Pom2ter) et aiment dégueulasser leur écran avec des petits papiers colorés collés partout. La seconde école est celle des « notes d'Outlook », qui ressemble à la sous-catégorie précédente, mis à part le fait qu'elle affectionne les choses complexes, la troisième (celle d'Ackboo) ne sait de toute façon pas lire, quant à la quatrième et dernière subdivision, celle des gens pratiques (dont je fais partie), elle a adopté définitivement Notes Holder 1.03. Cela se colle sur le côté de l'écran et ça disparaît façon barre des tâches sans demander son reste. Pratique et ergonomiquement parfait grâce à un système de notes indexé par heure, il envahira l'Europe, et même la Turquie, je vous le prédis.
http://notes.aklabs.com/download.php

Photo Maps

Ah ces programmes qui ne nous serviront jamais, en aucune manière, mais qu'on est quand même bien content de posséder. Terraserver est un superbe site de Microsoft qui offre des images satellites de la terre jusqu'à une résolution d'un mètre par pixel. Seule limitation, on ne peut browser que des petits bouts de photos à la fois. Pour remédier à cela, il y a USA Photo Maps. Ce freeware se charge de downloader tout seul ces cartes et de les assembler afin qu'on puisse scroller et zoomer à notre guise. La seule contrainte est qu'il faut rentrer les coordonnées géographiques (en n'oubliant pas de respecter les N, S, W, E et les +/-). Mais suite à cela, on peut conserver la map sous un format propriétaire pour une utilisation personnelle, notamment grâce à l'export en jpeg.
www.webattack.com/get/usamaps.shtml





Top Utilitaires de la rédac

Et voilà, il fallait bien qu'on y passe un jour, au top des Utilitaires. Donc à chaque édition de cette rubrique, on vous présentera un best of de nos softs favoris qui viendront immanquablement s'ajouter à la pile de bordel qui a élu domicile sur votre disque dur.

Lecteurs vidéo :

- Zoom Player 3.0 Beta 5.5
- WMP 9
- BSP Player 0.86

Lecteurs audio :

- WMP 9
- WinAMP 2.81
- Sonique 1.96

Mailreaders :

- Outlook 2002
- The Bat 1.63b5

Newsreaders :

- Gravity 2.3
- Xnews
- Free Agent

Pagers Internet :

- ICQ 2002a
- Trillian 0.74
- MSN 4.7x

Anti-lourds :

- Spy Bot
- Ad Aware 5.83
- SpamNet 1.0 Beta 7°
- MailWasher 2.0.28

Downloaders

- FlashGet 1.40

Explorateurs de fichiers :

- Total commander
- PowerDesk 5.0

Browsers Internet :

- Crazy Browser 1.05
- Netcaptor
- Avant Browser

Clients FTP :

- Smart Ftp
- FlashFXP

Browsers d'image :

- ACDsee 5.0
- Slowview

Tweakers :

- Startup Control Panel 2.7
- Customizer XP 1.8.5

Programmes qui existent mais qui ne devraient pas :

- Opera (pourri mais arrive encore à faire parler de lui)
- AOL Instant Messenger (pour de multiples bonnes raisons)

eLibrary

Et voici le moment culturel que vous attendiez tous. Le projet Gutenberg est une œuvre charitable internationale qui met à disposition des gros nerds que nous sommes les classiques de la littérature au format électronique (pour zéro sous). Il recense des milliers de livres désormais libres de droits et téléchargeables. Mais intellos oblige, le site Web n'a pas une ergonomie comparable à celle de l'imdb. eLibrary est un soft qui downloade l'index de cette grosse bibliothèque et permet de faire des recherches dedans avec des critères multiples. Une fois l'ouvrage trouvé, un double-clic sur le titre, et ça le charge automatiquement. On peut même le consulter directement sans quitter eLibrary avec le reader intégré.
http://home.cfl.rr.com/ln3gs/

Xanadu

Pour les gens comme moi qui ont un cursus ayant culminé à Bac -6, ou autres handicapés des langues étrangères, il existe Xanadu, un soft particulièrement utile qui permet de traduire tout en tout. Il utilise à peu près l'intégralité des traducteurs sur le Web pour arriver à ses fins et peut donc ainsi manier une variété impressionnante de langues, de l'ukrainien au hongrois, en passant par une palette complète de dialectes peu pratiqués tels que l'anglais ou l'espagnol. En lui collant dans sa fenêtre un extrait de texte de provenance inconnue, il peut même essayer d'en déterminer l'origine. Bien sûr, la qualité de la traduction est relative à la qualité du traducteur utilisé.
www.foreignword.com/

Avast Antivirus

Depuis AVP, j'avoue ne pas avoir trouvé d'antivirus gratos à la fois attrayant et qui ne s'éteigne pas au bout de 3 jours d'essai ou suite à un scan maximum de 5 dossiers. Et là, Avast débarque dans ma vie. Disposant d'une interface humaine et de caractéristiques dignes des plus grands (scan de la maibox qui vérifie tout courrier rentrant et sortant), il permet aussi de scanner n'importe quel dossier d'un clic droit, de garder une image des CRC des fichiers (pour mieux les récupérer par la suite). Cerise(s) sur le gâteau, il ne prend pas trop de ressources et permet de se servir de la bécane normalement pendant un scan. En plus de cela, il bénéficie de la certification ICSA qui assure une mise à jour régulière mais aussi qu'il ne se mettra pas à formater notre bécane pour s'amuser.
www.avast.com/avahome.htm

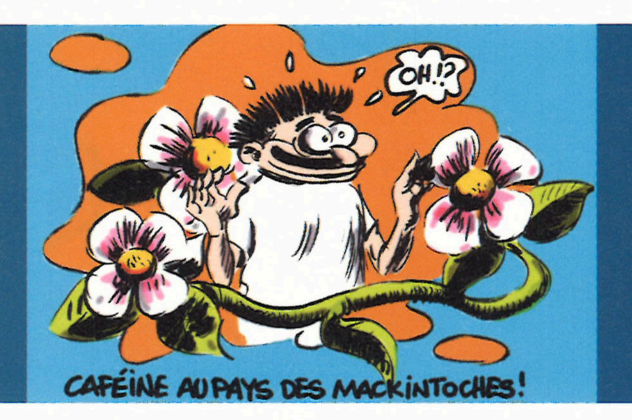


Un dino sous le capot

A vec l'arrivée des interfaces IDE SerialATA plus performantes que les modèles actuels UltraATA133, il fallait s'attendre à quelques nouveautés sur le marché des disques durs. Western Digital ouvre le bal avec la gamme Raptor WD360GD. Le raptor, à la base, c'est ce charmant petit animal de compagnie qui veut jouer avec ces stupides gosses de Jurassic Park. Vous situez ? Ce disque dur à plateau unique se veut aussi agressif avec une vitesse de rotation de 10 000 tours/minute et une capacité de 36 Go boostée par 8 Mo de cache. Seulement 36 Go ? Eh oui, car l'objectif de ce produit est de rentrer directement en concurrence avec les modèles SCSI qui font rarement plus. Le temps d'accès est de 5,2 ms et n'est donc pas ridicule face à ces produits SCSI. Pour renforcer cet argument, WD clame un MTBF de 1,2 million d'heures et vend le tout avec une garantie de 5 ans. Western Digital peut attaquer ce segment l'esprit serein et en cassant les prix puisque leur division SCSI est morte et enterrée depuis longtemps. La bestiole devrait coûter 160 dollars alors qu'un drive SCSI de même catégorie tourne autour de 210-220 dollars aux États-Unis. Le Raptor sera disponible d'ici avril normalement, voire avant. Le SerialATA ne va pas nous apporter que des câbles plus pratiques et c'est tant mieux !

Édito

Comment ça ? Pas de test de GeForce FX ? Mais de qui se moque-t-on ? Bonne question. Je tente d'y répondre dans la news dédiée à l'arlésienne des cartes graphiques de ce début 2003. Le reste de la rubrique est consacré à un dossier sur des boîtes bien pratiques qu'on appelle des routeurs. Un jour, je vous raconterai le calvaire que j'ai vécu pour pondre ça... Et vous noterez le premier article dédié à un écran LCD qui sait jouer ! Comme quoi tout arrive.





Seagate fait son lifting

L es disques durs Barracuda IV et V sont toujours invaincus quand on parle de silence sur PC. Ce sont indéniablement les moins bruyants, même si on prend en compte ne serait-ce que le bruit de la rotation des plateaux. Ce ne sont malheureusement pas les plus rapides mais on ne peut pas tout avoir. Quoique... La nouvelle génération arrive, équipée de plateaux pouvant atteindre 80 Go : les Barracuda 7200.7 et 7200.7 Plus. Ils conservent le système de moteurs « SoftSonic Fluid Dynamic Bearing (FDB) » qui est à l'origine de leur faible nuisance sonore. La série 7200.7 Plus disposera d'un cache de 8 Mo et sera disponible en versions 120 Go et 160 Go. Les 7200.7 n'auront « que » 2 Mo de cache et toutes les capacités classiques seront présentes : 160, 120, 80 et 40 Go. En prime, des versions SerialATA de ces bébés seront également disponibles. Que du bonheur. À mort les grosses nappes IDE ! Mais la bonne surprise, c'est que Seagate effectue une transition plus que rapide vers cette gamme puisque les Barracuda IV et V ne seront plus vendus aux distributeurs quand vous lirez ces lignes, et ce depuis le 14 février. Vu la concurrence de Western Digital, Hitachi et Maxtor, une telle rapidité est compréhensible.

Le maître des CLÉS

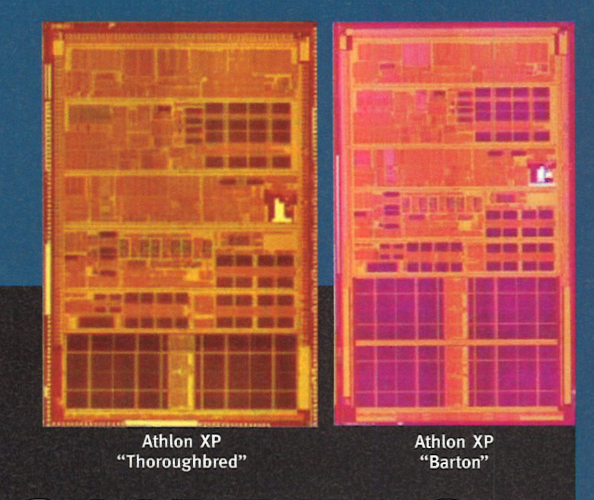
Les produits Sony ont parfois un côté pratique qui appelle une question typique : « Mais pourquoi personne n'y a pensé avant ? » Dernier exemple en date, les clés USB « Pocket Bit ». Compatibles avec l'interface USB 2.0, ce sont les plus rapides du marché et elles bénéficient d'un design bien pensé, avec une couleur différente selon leur capacité de stockage : orange pour la 16 Mo, gris pour la 32 Mo, bleu pour la 64 Mo, argent pour la 128 Mo et enfin noire pour la 256 Mo (oui, moi aussi je me demande combien fait la clé rouge sur la photo). Elles sont livrées avec une sorte de petite station qui est juste un port USB déporté : c'est ultra-pratique pour les gens qui n'ont pas la chance d'avoir un PC avec des ports USB en façade. Merci pour eux. Sony livre avec ses clés des drivers pour Windows 98/98 SE et des outils pour crypter et compresser ses données. Les bestioles mesurent 51x8x17 mm pour seulement 7 grammes. La station d'accueil fait pour sa part 50x52x50 mm et pèse 78 g. Pour les prix, il faudra attendre un peu mais comptez sur moi pour caser ça dans un Quoi de Neuf très bientôt.





C'est l'histoire d'une carte...

Ça pourrait devenir un sketch mais je doute qu'il fasse rire tout le monde. Les péripéties de la GeForce « je sors ou je sors pas » FX commencent à devenir pénibles. Rappelons-nous que le CEO de Nvidia, Jen-Hsun Huang, promettait il y a encore quelques semaines une sortie en 2002. Ca permet de remettre ses paroles dans leur contexte quand il dit : « si ATI pense rester au top du marché, ils doivent fumer des trucs hallucinogènes. » On dirait bien que Monsieur Huang est un poil vexé. Et ça risque de durer... En même temps, vu son tableau de chasse, il convient de rester respectueux.
Mais les faits sont là, Nvidia a raté son coup.
Les tests des prototypes de GeForce FX 5800 Ultra se sont révélés décevants (une Radeon 9700 Pro pouvant aisément lutter sans être ridicule) et leur bruit est inacceptable à cause du système de refroidissement surdimensionné nécessaire. Nvidia promet des améliorations mais du coup, le prototype semble être assez éloigné du produit final. Si produit final il y a...
Plus les semaines passent et plus on a l'impression que Nvidia se débat pour se dépêtrer de choix technologiques erronés. Ca ne serait pas la première fois que ça leur arrive. La performance d'ATI avec le R300 et son bus 256 bits, sorti il y a pourtant plus de 6 mois, semble les avoir vraiment pris de court.
À y regarder de plus près, on a l'impression que le NV30 n'a pas été conçu pour tourner à de telles vitesses mais que la nécessité de battre ATI en haut de gamme a obligé Nvidia à sortir l'artillerie lourde.
Une artillerie invendable qui cantonnera la GeForce FX 5800 Ultra à une diffusion confidentielle. Si on en croit la commande passée à Solectron, qui assemble les cartes pour Nvidia et livre tous les « constructeurs », 100 000 exemplaires maximum seront disponibles.
Pire, il semble que la commercialisation de cette version Ultra du NV30 soit purement et simplement annulée au profit d'un développement rapide du NV35 capable de contrer le futur R350 d'ATI. Nvidia refuse de commenter cette information au moment où j'écris ces lignes. En ce qui me concerne, je testerai le produit quand je serai certain que vous pourrez l'acheter et que ce que j'ai entre les mains est proche du produit fini. À force de dire tout et n'importe quoi, Nvidia va finir par perdre plus que des parts de marché. La crédibilité de la marque commence à être sérieusement écornée.



Athlon XP "Thoroughbred" — Athlon XP "Barton"

Famille NOMBREUSE

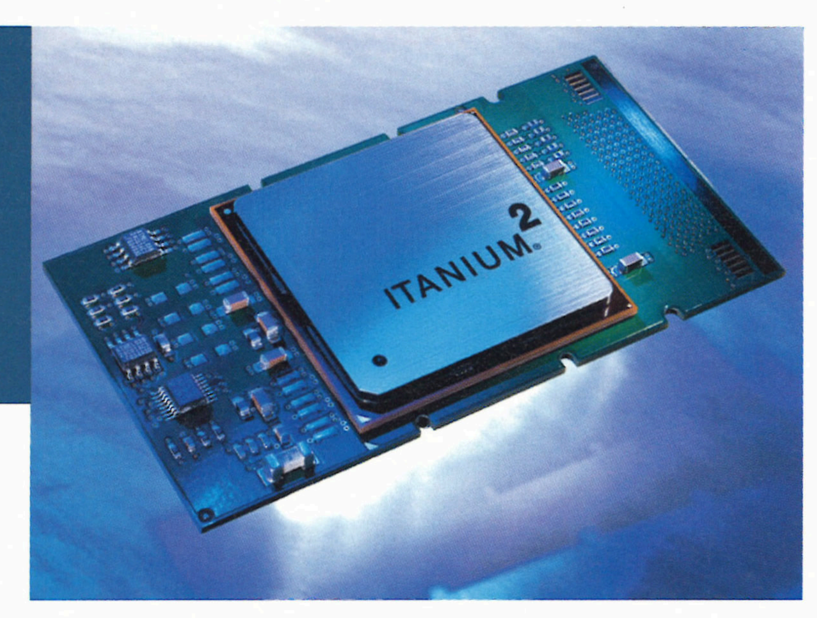
Vite monsieur AMD, va falloir sortir des CPU dignes de ce nom car chez Intel, ça va frapper fort dès mi-avril. Effectivement, Les Pentium4 fonctionnant avec un bus à 200 MHz « Quad Pumped » (ce qui donne un FSB « théorique » de 800 MHz) seront théoriquement disponibles à cette date. Toujours basés sur le core Northwood gravé en 0,13 micron, ces CPU seront disponibles en 2.4, 2.6, 2.8, 3.0 et 3.2 GHz. Ca fait du monde. Évidemment, Intel sort des nouveaux chipsets pour s'occuper de ses nouveaux bébés : les i865PE (Springdale) et i875P (Canterwood). Oui, il faudra donc encore changer de carte mère, me dites pas que vous pensiez le contraire... Cela dit, ces chipsets seront également capables de supporter le Pentium4 « Prescott » qui arrivera normalement au second semestre. Je rappelle que celui-ci sera encore plus dangereux pour AMD : 0,09 micron, 1 Mo de mémoire cache L2 et Hyper-Threading 2 seront de la partie. Cerise sur le gâteau, sa fréquence devrait atteindre 3,8 GHz et un nouveau jeu d'instruction devrait même apparaître. Nommé PNI (Prescott New Intructions, c'est original), il serait une évolution des SSE1 et 2 que l'on connait déjà. La course en avant pour étouffer AMD est lancée. Pendant ce temps-là, chez AMD, on prend du retard : l'Athlon 64 (ClawHammer) ne sera finalement pas lancé avant septembre et les Athlon XP basés sur le core Barton vont être légers pour résister aux assauts d'Intel. Les 512 Ko de mémoire cache au lieu de 256 Ko n'apportent qu'un gain de performances moyen de 5 %. Le modèle 3000+ (2167 MHz) est à peine apte à lutter contre le P4 3,06 GHz, ce qui n'est pas une très bonne nouvelle...

Du plat en VOLUME

C'est officiel, les écrans LCD seront partout d'ici 2 ou 3 ans. Les usines s'agrandissent, les prix baissent et surtout la technologie évolue (voir le test du Iiyama ce mois-ci). Nec ne veut pas rater le train en marche et proposera tout comme Viewsonic et beaucoup d'autres des écrans aux temps de réponse particulièrement bas. Avec 16 ms au compteur, le MultiSync LCD1760NX devrait se faire une bonne place au pays des 17' LCD. Contraste de 450:1, luminance de 260 cd² et connecteur DVI + VGA en fond, un client sérieux pour la concurrence. Surtout que son angle de vision de 160° dans les 2 axes est plus confortable que ce que propose Iiyama par exemple. À 750 euros la bête, il faudra attendre le test pour être certains d'investir dans ce modèle...

SAMSUNG voit grand

Votre PC se traîne avec moins de 512 Mo de RAM DDR ? Honte à vous. Histoire de vous ridiculiser, Samsung vient de mettre au point la première barrette DIMM de 4 Go de DDR-SDRAM. 4 Go. La barrette. Au secours. Chaque puce fait 128 Mo (1 Gbits) et le tout existera en version DDR266 ou DDR333 dès le second semestre 2003 pour ce qui est de la fabrication en volume. Oui ça va être cher. En même temps, c'est réservé au marché des serveurs gourmands et très chers eux aussi, donc tout va bien. N'empêche que ça laisse rêveur.







Crise du LOGEMENT

Dans le grand concours permanent du plus gros CPU du monde, Intel va placer la barre très haut. Le prochain Itanium, nom de code « Montecito », va être fourré avec environ 1 milliard de transistors. Ca devient du grand n'importe quoi. Cela dit, l'architecture du cœur de la puce n'est pas à l'origine de ce chiffre astronomique. Prévu pour 2005 et gravé en 0,09 micron, le Montecito regroupe en fait 2 CPU en un (2 core au sein de la même puce) avec 9 Mo de mémoire cache intégrée par unité. Ca nous donne 18 Mo de mémoire cache de niveau 3 au sein même du processeur. Une quantité impressionnante qui contribue largement au nombre de transistors. J'ai hâte de voir la taille du bébé...

La PROCHAINE vague

Pendant que Nvidia bricole un ventilateur pour ses prochains produits, ATI ne dort pas. Cadence, une société spécialisée dans les outils pour le design de processeurs, vient de dévoiler un partenariat avec la société canadienne pour les aider à maîtriser la gravure en 0,09 micron. A priori, elle sera utilisée pour le R500 fin 2004, vu que le R400 est prévu en 0,13 micron.
Plus proche de nous, le président d'ATI, Ho Ky, a confirmé que le RV350 (0,13 micron) et le R350 (0,15 micron) arriveront durant le printemps. Il a aussi avoué qu'il souhaitait voir s'allonger la durée de vie des GPU. Leur complexité et l'évolution des technologies ne permettent plus de tenir des cycles de 6 mois surtout que les softs ne suivent pas. Du coup, un écart de 9 mois entre les produits et de 12 à 18 mois entre les différentes générations de technologie est envisagé. Dans cet ordre d'idée, les Radon 9900 et 9900 Pro (noms supposés) devraient arriver vers avril. L'architecture de ces cartes basées sur le R350 devrait être identique à celle d'une Radeon 9700 Pro, avec une vitesse plus élevée (375 à 400 MHz) pour le VPU et éventuellement l'emploi de mémoire DDR-II. Confirmation le mois prochain !


SELECTION
MOREX

Routeurs Wireless

Sans fil à la patte



L'USR 8000-2 est un routeur classique particulièrement bon marché et ultra-complet, conseillé si le Wireless ne vous intéresse pas forcément.



Oh ! Un dossier ! Ça faisait longtemps tiens. Mais avec l'actualité frileuse de ce début d'année, je me suis dit que vous faire partager une de mes grandes questions existentielles pourrait constituer une rubrique intéressante. L'interrogation est d'une simplicité désarmante : comment bien partager une connexion Internet ? Le premier qui répond 42 prend une claque.

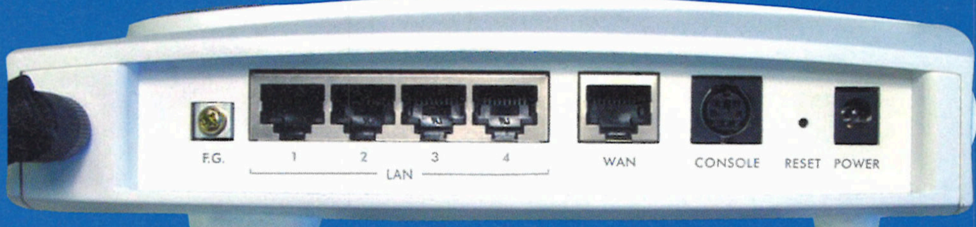
Ah, Douglas, tu nous manques. Bref. Je ne suis pas là pour étaler mes 2 grammes de références littéraires, mais pour vous faire part de ma science du routage de petits paquets. Des paquets d'informations qui constituent votre connexion Internet et qui ont une fâcheuse tendance à ne pas arriver là où on les attend si on ne fait pas attention. Eh oui, dès qu'on branche plus d'un PC derrière son modem ADSL ou câble, quelques notions de base côté réseaux et communications doivent être assimilées. Pas de panique, je suis là pour ça. En revanche, j'ai délibérément axé ces pages sur les routeurs Wireless. Pas de solutions en passant par un PC faisant office de chef d'orchestre ou de machine périmée avec une installation de Linux pour faire le job. Non. J'ai une vie moi, merci. Si, si, j'insiste. Ces routeurs se configurent à l'installation et leur rôle est de se faire oublier. Ils regroupent 3 périphériques en un seul : un switch (généralement 4 ports Ethernet 10/100) pour les machines en LAN classique, un point d'accès sans fil pour accéder à votre réseau (et Internet) avec votre PDA dernier cri ou votre portable où que vous soyez chez vous, et un routeur pour modem câble ou ADSL chargé de faire la répartition des informations. Juste une précision : s'il n'y a pas de solution avec modem ADSL ou câble intégré, c'est plus par manque de temps qu'autre chose. Ceux qui sont bloqués avec un modem USB fourni par leur FAI peuvent tout à fait envisager l'achat d'un produit avec modem intégré. Quatre produits en un, c'est autant de place de gagné.



Les joies de la normalisation

Si je vous parle de solutions sans fils, c'est aussi pour une raison très simple : c'est ultra-pratique. Il y a des limitations et des soucis comme nous allons le voir dans une minute, mais brancher une console Xbox dans le salon, sans câble qui se balade jusqu'au bureau, c'est agréable. Je ne parle même pas de la geek attitude ultime : surfer depuis le canapé, les pieds sur la table basse et le portable qui vous réchauffe les cuisses (du reste, browsez pas trop longtemps ou vous allez sentir le roussi). Mais pour comprendre de quoi on parle, il faut se plonger dans la jungle des normes IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers). 802.11 est en fait le nom du comité qui s'occupe de standardiser ce qu'on appelle le réseau local Ethernet sans fil (WLAN). Les standards sont nombreux mais le plus connu est le Wi-Fi (Wireless Fidelity), désigné sous le nom poétique de 802.11b. Opérant dans une fréquence de 2,4 GHz, il permet la transmission des données à 11 Mbps maximum. Le 802.11a fonctionne pour sa part dans les 5 GHz et permet de communiquer sans fils à 54 Mbps. Petit souci, c'est incompatible avec le 802.11b. Du coup, le 802.11g est en développement : 54 Mbps prévus, en restant dans la bande des 2,4 GHz ce qui assure la compatibilité avec le 802.11b. Quand je vous disais que c'était le bordel... Pour compliquer les choses, des produits 802.11g sont déjà sur le marché alors que les spécifications ne sont toujours pas complètement terminées. Les constructeurs se font une concurrence sans pitié ce qui a un désagrément majeur :

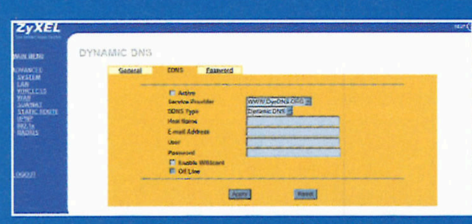




Zyxel ZyAir B-2000

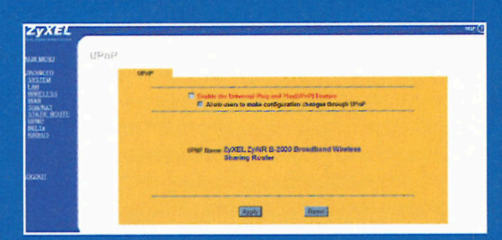
• Prix : environ 240 euros TTC •

Zyxel est une marque taïwanaise adepte de la vieille école. C'est le seul routeur de ce dossier à proposer un accès Telnet à son firmware, une gestion par FTP des upgrades et un port série pour accéder directement au B-2000 si les choses tournent mal pendant vos bidouilles. Avec ses 4 ports Ethernet 10/100, il ne lui manque pas grand-chose. On peut cependant critiquer son look, complètement orienté montage sur mur, peu pratique pour ceux qui veulent empiler les boîtiers (modem, switch externe, etc.). Contrairement à la photo, les antennes sont heureusement blanches. Côté firmware, l'ergonomie est bien pensée : les menus sont clairs et bien distribués, le routeur affiche simplement une phrase en bas du browser pour signaler que les nouveaux paramètres sont validés, et surtout, il ne reboote pas ou ne coupe pas la connexion au moindre changement comme le font souvent les autres modèles. Malheureusement, c'est aussi celui qui a le plus de mal à se reconnecter quand on triture ses paramètres « sensibles ». Ils arrivent quand les boutons « connect/deconnect » monsieur Zyxel ? Point positif, c'est le seul avec le D-Link à gérer les DNS dynamiques (uniquement ceux de www.dyndns.org mais c'est déjà ça). L'UPnP est géré et le firmware bêta que j'ai reçu pendant les tests permet de faire fonctionner le Xbox Live sans soucis. Pour info, l'UPnP (Universal Plug&Play) est une nouvelle norme (controversée) de Microsoft sur la connectivité des périphériques (www.upnp.org pour les détails).

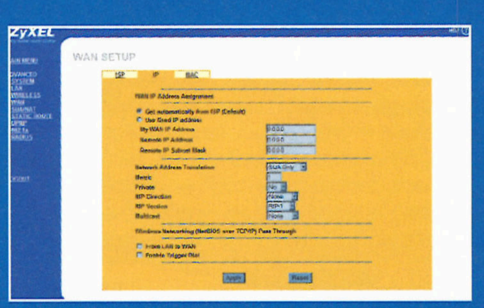


Avoir un routeur qui s'occupe tout seul des DNS dynamiques est très appréciable.

Au chapitre des regrets, on notera une fiabilité douteuse dans les transferts de FTP à FTP en mode FXP (nombreuses erreurs CRC à l'arrivée) et une gestion chaotique de l'IRC. Les transferts DCC sont la bête noire des développeurs de routeurs mais chez Zyxel ça fonctionne « presque », et c'est frustrant ! L'initiation d'un DCC Send entraîne la déconnexion du serveur alors que le DCC lui-même va effectuer le transfert sans problèmes. Zyxel a orienté ce produit vers les PME et il gère de nombreuses options de sécurité qui sont assez inutiles à la maison. Le tout laisse une impression désagréable d'incohérence : certaines fonctions ne sont accessibles que par Telnet alors que si tout était regroupé dans l'interface Web, avec un poil de nettoyage, il serait le plus complet du dossier, devant le Linksys. Reste à espérer que les développeurs de cette marque sauront livrer rapidement un firmware débarrassé de ces imperfections, ce qui en ferait un produit redoutablement efficace. Surtout que ses performances Wireless collent parfaitement à ce qu'annonce le standard 802.11b.



La gestion de l'UPnP est complète mais récente sur le B-2000.



L'interface du Zyxel est trop compliquée sur certaines pages, vu ce qu'est capable de faire la concurrence.



la compatibilité entre les produits est très variable vu qu'ils ne prennent pas toujours le temps de faire tous les tests nécessaires. Une seule solution pour limiter la casse : choisir une marque et s'y tenir.

La portée des signaux Wi-Fi dépend complètement de votre environnement. C'est un signal radio de faible puissance, qui ne traverse pas les matériaux denses comme le métal ou l'eau. Disons qu'en environnement de bureau classique, on table sur 20 à 40 m alors qu'en extérieur, on peut atteindre les 100 m. Plus loin, le signal se dégrade et la vitesse diminue par paliers : de 11 Mbps, on passe à 5 Mbps puis 2 Mbps et enfin 1 Mbps avant de perdre complètement la connexion. Les plus curieux (et parlant anglais) pourront avoir plus de détails sur le site www.wi-fialliance.org.

Il est bon ton OS ?

Les produits testés se différencient les uns des autres par les capacités de leurs firmwares et, dans une moindre mesure, par la puissance de leur hardware. Le firmware est en fait une sorte de système d'exploitation qui pilote le routeur, qui se configure généralement directement avec une interface Web. Côté hardware, la puissance des DSP et processeurs utilisés influe surtout sur les taux de transfert Wireless quand le cryptage est activé. Le vrai problème vient aussi de la configuration des applications utilisées sur les PC en réseau avec le routeur. Si la navigation sur le Web et la réception de mails sont faciles pour tout le monde, l'utilisation de softs plus tatillons est une autre histoire. Pour les tests, j'ai utilisé le transfert de fichiers avec ICQ, MSN Messenger et IRC (DCC), des clients Peer-to-Peer (Direct Connect++, eMule), des jeux online (y compris la Gaming Zone de Microsoft et Battle.net) et même le raccordement d'une Xbox et son utilisation sur Internet avec le Xbox Live (y compris en Wireless avec les ponts Ethernet Linksys WET11 et D-Link DWL-900AP+).

Et croyez-moi, j'ai souffert...

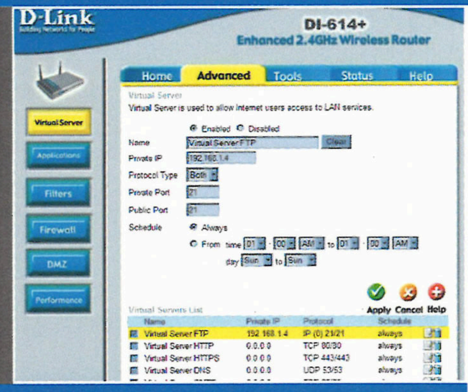
Le cœur du problème concerne le NAT (Network Address Translation). Cette technique permet de « cacher » les machines de votre réseau local derrière une seule IP visible sur Internet, qui en fait celle de votre routeur. Ce dernier dispose d'une deuxième IP (celle qu'il utilise sur votre réseau interne, généralement 192.168.1.1) qui lui permet

D-Link DI-614+

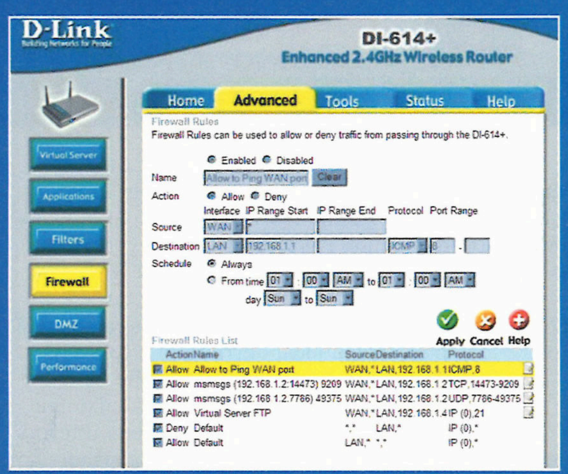
• Prix : environ 180 euros TTC •



Ce modèle dispose de 4 ports Ethernet mais c'est un des plus « plastiques » du lot. Le fait qu'un hippopotame manchot ait remballé ce produit avant de me le fournir pour test en est la preuve : je l'ai reçu avec la coque cassée au niveau des 2 antennes ! Sa mise en route est aussi simple que celle des autres et on peut très bien se passer du CD-Rom fourni. Par défaut, l'IP de ce modèle est 192.168.0.1. Rentrer cette IP dans votre navigateur permet d'accéder au logiciel interne du DI-614+. Attention, tout changement de firmware entraîne la disparition de vos réglages ! En revanche, il est très complet (dans sa version bêta 2.16). Le Xbox Live fonctionne parfaitement et un nouveau mode « gaming » fait son apparition. Cela dit, l'organisation et le look de l'interface D-Link sont parmi les moins bons de ce dossier. Chaque onglet change les options accessibles sur la barre verticale gauche et on tâtonne souvent pour retrouver une fonction. L'édition des serveurs virtuels (port forwarding) est pénible : on ne peut pas définir des plages de ports ouverts. En revanche, et c'est rare, on peut utiliser n'importe quel service de DNS dynamique ce qui est super-pratique pour vos serveurs FTP privés par exemple. Le reste est plus classique, avec tout de même une fonction Firewall très complète en plus du NAT. Ce modèle gère l'UPnP (qui est désactivable). Le cryptage WEP dépasse les spécifications avec la gestion d'un mode supplémentaire 256 bits qui nécessite cependant d'utiliser du matériel D-Link dans toute votre installation. Idem pour exploiter le mode « Turbo » 22 Mbps de ce routeur qui dépasse les spécifications du 802.11b. Le firmware 2.16 bêta gère aussi un nouveau mode « 4X », censé encore augmenter la vitesse de transmission Wireless avec les autres produits de la gamme « AirPlus ». Je ne sais pas si c'est à cause de la coque abîmée autour des antennes, mais dans le meilleur des cas, j'obtiens le taux de transfert « classique » du Linksys, soit environ 500 Ko/s (avec le point d'accès DWL-900AP+). Décevant. Ce modèle ne possède pas de défaut rédhibitoire et dispose d'un excellent rapport qualité/prix mais il n'est pas le plus intéressant de ce dossier pour un bidouilleur et laisse un goût d'inachevé. Avec un firmware repensé, il serait bien mieux armé pour lutter avec les modèles Linksys ou Zyxel.



La configuration des « virtual servers » (autre dénomination pour le « port forwarding ») est peu pratique sur le DI-614+.



Le DI-614+ est le seul avec le Belkin à proposer une réelle option « firewall » sans son interface Web.



de communiquer avec vos PC. Ces derniers doivent avoir une IP de la même classe pour dialoguer avec le routeur (192.168.1.x dans mon exemple). Je vous conseille de les définir vous-même et de ne pas utiliser le système automatique DHCP pour un réseau à la maison. Vous aurez moins de problèmes après, quand vous devrez configurer les règles de routages entre tout ce petit monde. Car c'est là que les problèmes commencent...

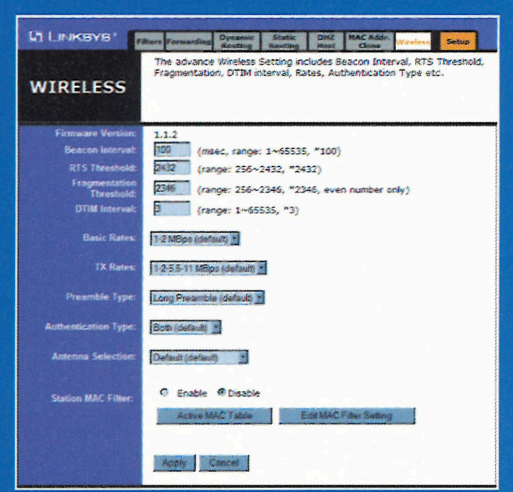
Ouvrez-moi ce port ! Si un routeur permet de se passer des affres de la configuration d'une passerelle Linux tout en offrant la puissance, ça reste plus compliqué que d'avoir un seul PC bêtement branché sur son modem. Le NAT offre une sécurité basique à votre réseau (une seule IP est exposée et les communications en provenance de l'extérieur sont filtrées), mais les applications de chaque PC doivent comprendre par quels ports elles ont le droit de communiquer. Les ports en question sont en fait des adresses précises définies dans le Transmission Control Protocol (TCP). Les ports TCP classiques sont le 80 pour le Web, le 21 pour les FTP normaux, le 25 pour le SMTP (email), etc. Du coup, si vous voulez mettre un serveur FTP sur un de vos PC, il faut ouvrir le port TCP 21 (ou un autre) pour autoriser les communications extérieures à rentrer par là et surtout leur dire où aller sur votre réseau local.
Ça signifie définir un paquet de règles dans

la section généralement nommée « port forwarding » dans les firmwares des routeurs. Et pour savoir quoi router et où, ce n'est pas toujours évident. C'est l'aspect le plus contraignant de certains modèles, qui même avec les bons réglages refusent de laisser communiquer certaines applications, généralement à cause de bugs bien pénibles… Exemple classique, les transferts de fichiers par DCC, ICQ ou Messenger qui bloquent dans un sens ou dans l'autre (plus généralement en envoi), sans parler des softs de vidéo-conférence ou de certains jeux online. Il faut alors s'armer de patience pour trouver ce qui coince (google.com est votre ami). Long à faire la première fois, surtout qu'il faut parfois faire des choix, les routeurs disposent généralement d'un nombre limité de « places » pour définir ces règles de routage (souvent autour d'une dizaine) ce qui est d'autant plus pénible que certains softs monopolisent 2 règles ou plus pour être opérationnels.

Feinte supplémentaire, le « port triggering ». Cette fois, un port fermé sera ouvert automatiquement selon la règle que vous aurez définie. Si une application de votre LAN tente de communiquer en passant par le port que vous avez indiqué, un autre (ou plusieurs autres) sera temporairement ouvert pour laisser rentrer les informations requises en provenance du Net et les router automatiquement vers le bon PC. La solution ultime pour régler ces problèmes existe :

Linksys BEFW11S4 v2

• Prix : environ 200 euros TTC •



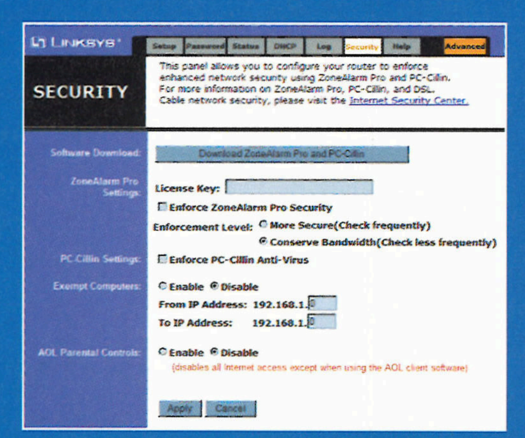
Les réglages Wireless sont déroutants au départ.

Le pont Ethernet Wireless WET11 de Linksys permet de relier à son LAN toute machine disposant d'un connecteur Ethernet. Même une Xbox !



Testé avec le firmware 1.44.2z, ce produit est un des plus complets du dossier. Construction robuste, bonne conception du design, nombreuses LED en façade pour suivre l'action et une rareté : un port Uplink pour chaîner un switch Ethernet et ainsi pouvoir raccorder d'autres PC en plus de ceux connectés aux 4 ports Ethernet de la bête. L'interface Web du firmware est assez pratique mais ce dernier est, comme toujours, perfectible. Les versions antérieures à celle testée sont à éviter. Heureusement, l'upload d'un nouveau firmware n'efface pas les réglages. Les bugs les plus pénibles concernent les plantages réguliers de l'UPnP et MSN Messenger 4.7. L'envoi de fichier semble totalement impossible, même avec une machine dans la DMZ. Idem, mIRC fait la forte tête : les envois DCC sont impossibles alors que cela fonctionne sous XChat (quand je vous disais de vous méfier aussi de vos applications…).

Dans la section Advanced, on trouve de quoi paramétrer toutes les règles de forwarding et triggering. Avec le Zyxel et l'USR, c'est le plus complet à ce niveau mais il est relativement lent à prendre note des changements. À noter, une excellente gestion des logs qui permet de tracer facilement les évènements de connexion (ports et IP). La gestion de serveurs FTP en mode passif est simple à condition de bien configurer son logiciel. Je vous conseille www.linksysftp.org pour apprendre à mettre en place ce genre de choses. Côté Wireless, le 802.11b est exploité à son maximum avec les meilleurs taux de transfert de ce comparatif. La génération



Le BEFW11S4 offre des options originales mais qui devraient plutôt être dans le firmware. Un bon firewall ne ferait pas de mal à ce modèle.

de clés de cryptage par paraphrase est aussi un gros plus. Au lieu de rentrer les clés hexadécimales, un mot-clé suffit à générer tout ce qu'il faut. Rentrer ce mot dans les autres périphériques Linksys suffit à mettre en place rapidement et simplement un cryptage efficace. Notez que l'interaction avec le DWL-900AP+ de D-Link est catastrophique. Il faut plus d'une minute pour copier 11 Mo avec ce client Wi-Fi. Les techniciens Linksys sont très actifs sur le Net (sur le forum dédié à la marque sur www.dslreports.com par exemple). Reste à espérer qu'ils trouveront l'origine des divers bugs rapidement. Malgré ces derniers, c'est à mon sens le produit le plus intéressant du moment. Une version en 802.11g est même déjà en approche pour les gourmands de vitesse Wireless.

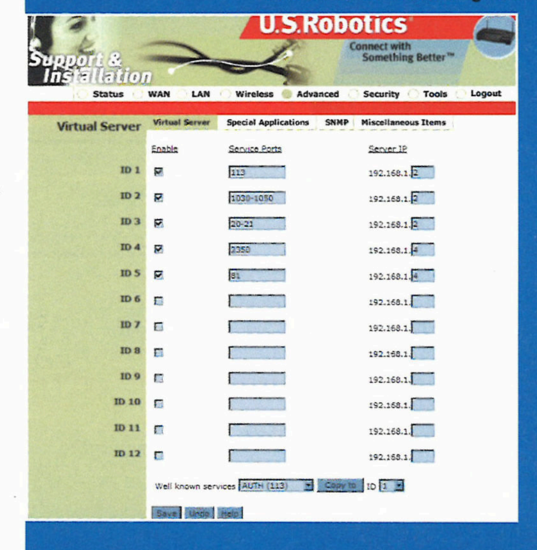




L'USR 8022 est le plus complet de tous en matière de modes de connexion à Internet.

la DMZ. En français, ça donne « Zone Démilitarisée ». En gros, tout paquet d'informations qui n'a pas une destination assignée va finir sur l'adresse IP inscrite dans la case DMZ de votre routeur. Généralement, le PC principal, celui qui utilise le plus de softs différents, finit en DMZ. Ce qui est une erreur puisque c'est aussi généralement celui qui a le plus besoin de protection. En même temps, nos PC ne sont pas aussi désirables que ceux de la NASA ou du FBI... Fonctionnalités ou sécurité, c'est vous qui voyez.

Points communs Les firmwares de ces bestioles sont comme tout logiciel : ils nécessitent souvent quelques upgrades avant d'être matures. N'hésitez pas à vérifier le site du constructeur de votre modèle de temps en temps. Tous les produits de ce dossier disposaient de firmwares plus récents sur le Net !
Autre point important, la sécurité des données en mode Wireless. Chaque routeur peut diffuser une information permettant aux périphériques sans fils de repérer sa présence et de se connecter à lui. Nommée SSID, cette fonction peut être coupée et les communications cryptées avec une clé 64 ou 128 bits sur tous les modèles présentés. Ce cryptage, appelé WEP (Wired Equivalent Privacy), permet « théoriquement » de disposer du même niveau de sécurité qu'un réseau câblé classique. Après quelques déboires, le WEP semble maintenant fiable, en tout cas suffisamment pour une utilisation personnelle. En 802.11b, les taux de transfert de tout ce petit monde sont relativement



Simple et efficace, le menu de routage de ports du 8022 est un modèle du genre.

US Robotics 8022 Broadband Routeur

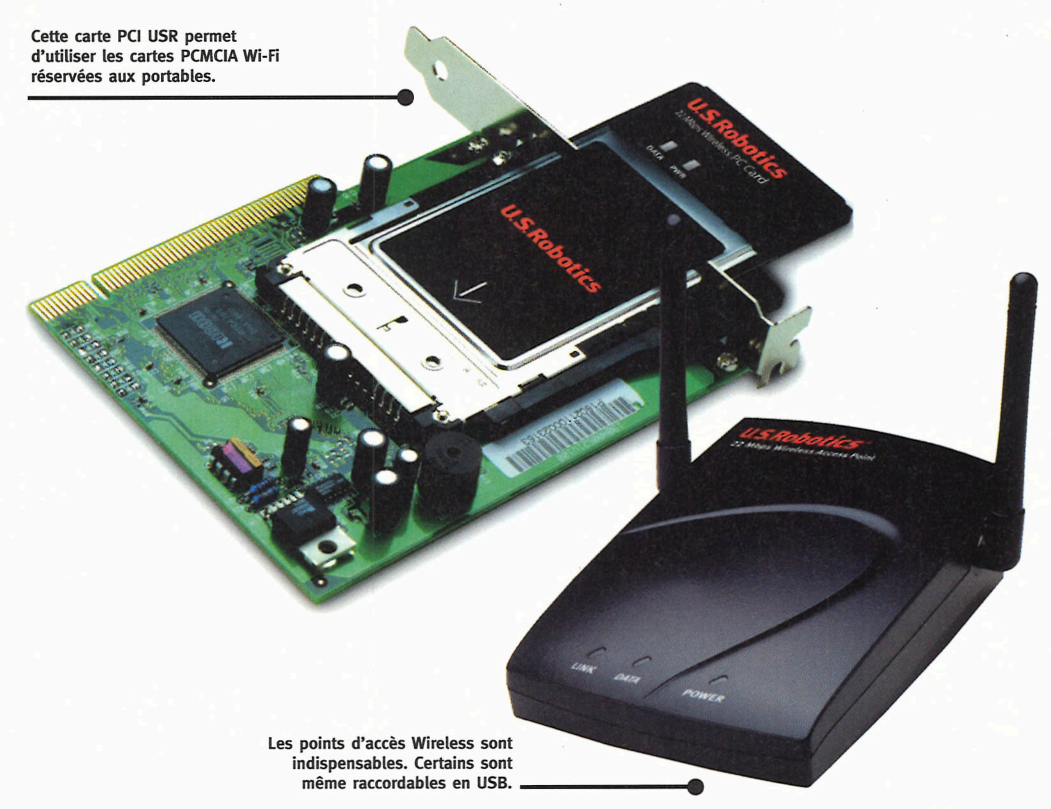
• Prix : environ 200 euros TTC •

La gamme de routeurs USR est une des meilleures de ce dossier. Son rapport qualité/prix/fonctions est intouchable. Ce modèle dispose d'une prise série pour brancher un modem 56 Kbps ou RNIS de secours en cas de panne de votre connexion ADSL ou câble, d'un port parallèle qui fait office de serveur d'impression et dépasse la norme 802.11b avec un taux de transfert annoncé de 22 Mbps. Seul bémol : 2 ports Ethernet 100 Mbits seulement ! C'est le plus chiche de ce côté-là et c'est bien dommage sinon c'était le sans faute.

En Wireless 22 Mbps, il faut environ 15 secondes pour transférer 11 Mo sur le DWL-900AP+ de D-Link. Soit un taux de transfert max d'environ 750 Ko/s. C'est le meilleur résultat que j'ai pu obtenir et il permet de lire sans problèmes des DIVX ou des MP3 depuis une machine du WLAN. Attention, certains DIVX sont plus gourmands que d'autres... Au final, ce n'est toujours pas 2x plus rapide que le 802.11b classique mais c'est quand même bon à prendre. À noter que ce modèle supporte aussi un cryptage 256 bits. Le support de l'UPnP, du Xbox Live et autres clients peer-to-peer est au rendez-vous en configurant correctement les règles habituelles de routage. En revanche, je n'ai pas réussi à avoir quelque chose de correct côté IRC : l'initiation de DCC m'a encore résisté sous mIRC. C'est d'autant plus étonnant que le 8000A (8000-02) Broadband Router, un modèle non Wireless mais disposant d'un firmware différent, fonctionne parfaitement. Ce petit bijou tout en métal au prix ridicule de 80 euros (avec un switch 4 ports Ethernet intégré) est même le meilleur de tout le dossier côté gestion des applications. Un comble. Si vous n'avez pas besoin du Wireless, vous savez quoi prendre...

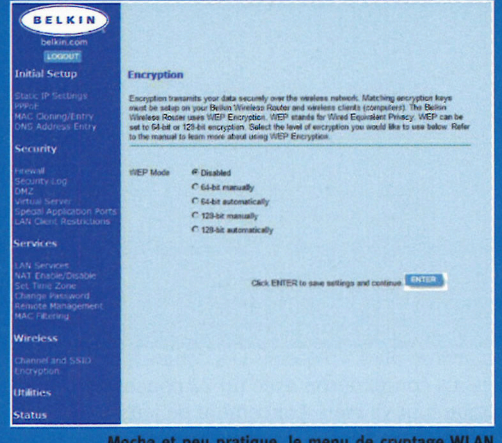
Seul défaut des USR, l'UPnP n'est pas désactivable. Il manque aussi la gestion de DNS dynamique. En revanche, le 8022 sait générer ses clés de cryptage par paraphrase ce qui est très pratique. Pour le prix, on ne peut pas trop se plaindre, surtout qu'une update de firmware doit pouvoir régler tout ça. Ce dernier dispose du reste du look le plus pro du dossier.

semblables. Un transfert de 11 Mo sans cryptage prend environ 19 secondes. À titre de comparaison, avec un bon vieux câble Ethernet 100, le même transfert se fait en à peine 2 secondes.
Avec le cryptage WEP en 64 bits, les temps sont légèrement allongés. Le Linksys met 21 secondes par exemple (connexion avec le pont Ethernet WET11 de la même marque). Les résultats sont identiques avec une carte PCMCIA dans un portable, ce qui est logique. C'est donc suffisant pour exploiter une connexion Internet, même Netissimo2, puisque celle-ci reste plus lente que les 580 ko/s (max) du 802.11b. En revanche, pour les gros transferts, c'est pénible.
Et rappelez-vous que la vitesse va en baissant quand on s'éloigne du point d'accès. La bonne nouvelle c'est que les pings sont les mêmes qu'un réseau câblé. Du coup, pas de problèmes pour jouer !
Quant à savoir quel produit prendre parmi les 5 testés ici, bonne question... Aucun n'est vraiment à fuir mais aucun n'est parfait. Chaque modèle se voit affecté par des bugs de firmware plus ou moins gênants qui changent ou sont éliminés selon les updates. Bienvenu dans le monde fabuleux des routeurs...



Cette carte PCI USR permet d'utiliser les cartes PCMCIA Wi-Fi réservées aux portables.

Les points d'accès Wireless sont indispensables. Certains sont même raccordables en USB.



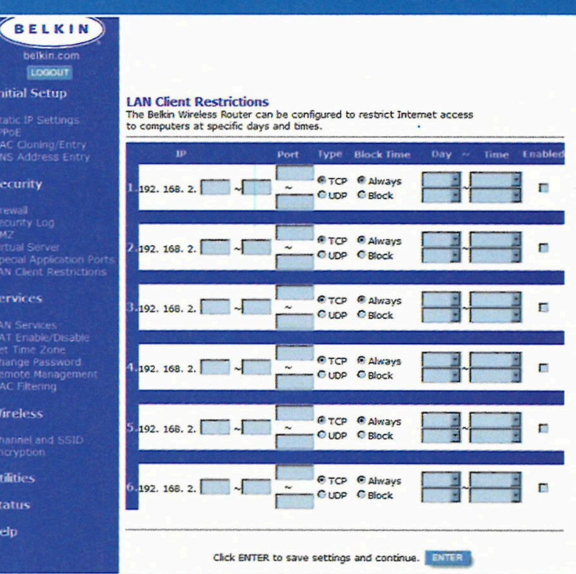
Moche et peu pratique, le menu de cryptage WLAN du F5D6230-3 fait tache.

Belkin F5D6230-3

• Prix : environ 230 euros TTC •

Assez cher vu la concurrence du marché, le routeur Belkin part handicapé : style assez quelconque, peu de LED d'information en façade, taux de transfert Wireless avec cryptage le plus bas du dossier et firmware très peu ergonomique en font le moins sexy du lot. Il dispose de seulement 3 ports Ethernet 10/100 en face arrière et ne gère pas l'UPnP malgré les firmwares en bêta-version essayée. Alors on le jette ? Non, car il est d'une stabilité exemplaire pour ce qui fonctionne : transfert FTP (même en FXP, c'est-à-dire de FTP à FTP), jeux en réseau, etc. Le Xbox Live ne pose pas non plus le moindre problème. Ce produit souffre surtout de la concurrence : les autres offrent juste plus de fonctions à des prix tout aussi intéressants voire moindres. En prime, le support est moins réactif sur cette gamme et comme le nombre d'utilisateurs est inférieur aux ténors du genre (Zyxel, Linksys et D-Link), on trouve moins d'informations pour aider à résoudre les problèmes à partir d'une bête recherche sur Google. Vu la volonté de Belkin d'investir le marché (une gamme 802.11g est prévue pour bientôt), la situation devrait évoluer favorablement pour cette marque si elle continue d'ajuster ses tarifs. Penser à refaire le design du firmware ne sera pas non plus un luxe... Son ergonomie laisse à désirer et certains réglages comme le port forwarding sont particulièrement peu pratiques et limitatifs. Ha, j'ai failli oublier 3 points très positifs (honte à moi) : la garantie à vie des produits Belkin, une (excellente) documentation papier complète bien pratique trop souvent absente chez la concurrence et surtout une configuration par défaut extrêmement bien sécurisée qui protège très bien votre LAN des attaques extérieures. Du reste, vous pouvez vous faire peur et tester votre connexion avec la section « Shield UP! » du site grc.com. Quand je vous disais de ne pas le jeter ce routeur...





Comme les autres routeurs, il est ici possible de restreindre l'accès au Net à certains PC de votre LAN.

Iiyama AS431UTG



Le plat qui donne faim

Les écrans plats, c'est un peu l'arlésienne du joueur sur PC. Tous les mois, on attend le nouveau modèle qui va réellement permettre de profiter des derniers titres sans compromettre les graphismes de son jeu préféré. Eh bien tout arrive, je tiens enfin un modèle 17 pouces qui sait tout faire. Ou presque...

C'EST PAS LA PEINE DE ME REGARDER COMME ÇA ! JE VAIS QUAND MÊME T'OUVRIR LE VENTRE, LA CHOSE !
ENFOIRÉE !

Dans le numéro 132, j'avais pris le temps de vous expliquer les finesses du LCD en détail, mais ici, je n'aurai pas le temps. Faisons simple : pour les joueurs, la vitesse de réaction des pixels est primordiale. Par « vitesse de réaction », on désigne le temps nécessaire à un pixel pour s'allumer puis s'éteindre. On cumule le tout et ça donne, pour le AS4314UTG, 20 millisecondes. On passe enfin sous les sacro-saintes 25 ms !



Faux frère Petit détail, il existe un écran Iiyama AS4314UT. Il manque un G et ce n'est pas un hasard ! Le premier est sorti plus tôt et utilise une dalle LCD Hyundaï à éviter. Le second est équipé d'un nouveau modèle (toujours en technologie TN + Film) bien meilleur : contraste de 500:1, luminosité de 250 cd/m² et angle de vision de 150° en horizontale pour 125° en verticale. La résolution native de la dalle est de 1280x1024 en 16 millions de couleurs. L'écran lui-même a un look banal blanc et une ergonomie classique pour l'OSD. Le tout ne pèse que 6,5 kg. Pour compliquer le tout, le G n'est présent que sur le carton ! Vérifiez bien votre achat si vous êtes tenté. Autre signe distinctif, le contraste de l'ancien est de 300:1 seulement.

Les menus de réglage de l'écran (OSD) sont pilotés par ces 4 boutons.

AUTO MENU

Cible en mouvement Une fois la bestiole raccordée en VGA et allumée, la fonction d'auto-ajustement de l'image selon le signal vidéo rentre en action. La luminosité et le cadrage changent automatiquement jusqu'à atteindre des paramètres « parfaits ». Il faudra souvent ajuster à la main la luminosité ou le contraste. Car cet écran n'a rien à envier aux CRT et ça se sent : c'est limite trop lumineux avec certaines cartes graphiques. Mieux vaut trop que pas assez, ne nous plaignons pas.
Premier test, une vidéo en DIVX de très bonne qualité et un DVD. Et première surprise : c'est parfait. Pas une once de rémanence. Pas d'impression de flou dans les décors en arrière-plan. C'est net. Les couleurs sont vives et précises. La comparaison avec un 22 pouces CRT confirme que tout va bien. Lancement de jeux : Unreal II, Soldier of Fortune II, WarCraft III, Tribes 2... Chez Joystick, on ne lésine pas sur les tests, nous sommes des professionnels. Ahem, bref, après plusieurs heures de jeu harassantes, même constat : c'est totalement comparable à un CRT. Et ça, c'est vraiment rare ! Seul bémol, il vaut mieux jouer dans une résolution de 1280x1024 ce qui nécessite souvent une machine puissante. Mais l'utilisation du 1024x768 est loin d'être un problème : la mise à l'échelle hardware que va effectuer l'écran (puisque physiquement, il est obligé d'utiliser 1280x1024 pixels) donne un espèce de rendu antialiasé pas désagréable du tout.

L'avenir des pixels Le plaisir de travailler avec ce type d'écrans est également au rendez-vous. Lire des pages Web ou passer des heures sous Word ne fatigue absolument pas la vue. Seuls les graphistes pro se méfieront, le rendu des couleurs tire très légèrement sur le bleu. Il paraît que seuls les LCD Apple s'en sortent parfaitement à ce niveau et il faudra que je vérifie ça.
Le AS4314UTG se trouve pour environ 600 euros TTC, ce qui en fait en prime un des moniteurs LCD 17' au meilleur rapport qualité/prix du marché. Hitachi, LG, ViewSonic et Nec ont annoncé ou déjà sorti des écrans avec des temps de réponse d'environ 16 ms. Comptez sur moi pour savoir s'ils sont aussi bons que ce modèle, qui a définitivement sa place sur un bureau de joueur PC.

top HARD

C'est beau la concurrence. Intel et AMD ont encore baissé leurs prix ce mois-ci. À condition de ne pas avoir besoin des derniers CPU sortis, on peut vraiment se monter un PC efficace pour pas trop cher. Le reste est relativement stable, mais avec la guerre des prix que vont se livrer ATI et Nvidia, je ne serai pas étonné de voir les tarifs des cartes à base de R300 baisser rapidement. À noter également, quelques changements dans ma sélection de disques durs et d'écrans.

Doc Caféine

Le processeur

Quelques baisses intéressantes ce mois-ci, avec genre 40 euros de moins sur l'Athlon XP 2200+, ce qui est très appréciable. Malheureusement, l'écart de prix entre le milieu et le haut de gamme reste élevé. 510 euros en moyenne pour le P4 2,8 GHz et 830 euros pour le 3,06 GHz. Idem chez AMD où la différence de prix entre les Athlon XP 2400+ et les 2600+/2700+ et 2800+ est encore trop grande pour justifier leur achat. Le 2800+ vaut quand même la bagatelle de 600 euros...

Config 1 AMD Athlon XP 2000+ (1,667 GHz), environ 90 euros TTC

Config 2 AMD Athlon XP 2200+ (1,8 GHz), environ 140 euros TTC, ou Intel P4 2,0A GHz, environ 200 euros TTC

Config 3 AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), environ 200 euros TTC, ou Intel P4 2,53 GHz, environ 290 euros TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Bon, allez, il est temps. Je passe les 3 configurations avec un lecteur de DVD. On va bien finir par avoir des jeux sur ce support dès leur sortie non ? Marre des séances de changement de galettes quand on sait que la solution existe, surtout vu les prix actuels des lecteurs !

Config 1, 2 et 3 Lecteur de DVD IDE Lite-On LTD-163 (16X/48X), environ 50 euros TTC

La carte mère

On ne change (toujours) pas des équipes qui gagnent. Le nForce2 s'installe a priori pour un moment comme la plate-forme de choix pour CPU AMD. Le i845PE reste l'idéal pour seconder les CPU Intel. Les solutions à base de SiS ou VIA sont à l'heure actuelle en retrait, à part en termes de prix sur certains modèles. Mais en termes de rapport performances/fonctionnalités/stabilité/prix, ces 2 marques sont à la traîne et passent à la trappe pour le moment.

Config 1 Leadtek K7NCR18D Pro (nForce2-ST/socket A), environ 125 euros TTC

Config 2 Abit NF7-S (nForce2-ST/Socket A), environ 155 euros TTC ou Abit BE7-RAID (Intel i845PE/Socket 478), environ 150 euros TTC

Config 3 Asus A7N8X Deluxe (nForce2-ST/socket A), environ 180 euros TTC/Asus P4G8X Deluxe (Intel E7205/Socket 478), environ 275 euros TTC

La RAM

Vu les configurations recommandées, je passe toutes les configurations en PC2700 (DDR333). Et comme je suis un pousse-au-crime, je vous force la main avec 512 Mo. Je rappelle que j'indique des prix pour 2x256 Mo, avec des barrettes de qualité (genre Samsung) ! Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout.

Config 1, 2 et 3 512 Mo de DDR-SDRAM PC2700, environ 150 euros TTC

La carte vidéo

Si la GF4 Ti4200 reste intéressante en config 1, ATI règne maintenant en maître sur les configs 2 et 3, plus musclées. Les tarifs des 9500 Pro sont raisonnables et le gain de puissance par rapport à ce que propose Nvidia est sans comparaison. Il faut une GeForce4 Ti4600 à environ 320 euros TTC minimum pour rivaliser avec le produit d'ATI. Le calcul est vite fait... En haut de gamme, les Radeon 9700 et 9700 Pro n'ont même pas de concurrence. La 9700 offre le meilleur rapport puissance/prix du moment.

Config 1 GeForce4 Ti4200 64 Mo, environ 190 euros TTC

Config 2 ATI Radeon 9500 Pro 128 Mo, environ 250 euros TTC

Config 3 ATI Radeon 9700 128 Mo, environ 330 euros TTC ou ATI Radeon 9700 Pro 128 Mo, environ 440 euros TTC

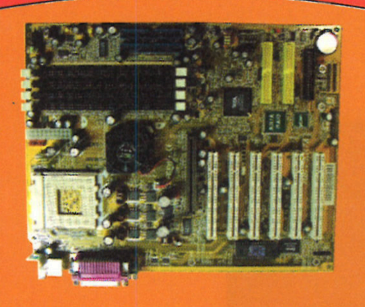
La carte son

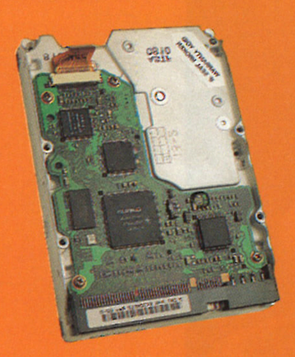
Bon, ça devient compliqué là, y a du monde. Les cartes « old school » Philips ont pris un coup de vieux malgré leurs qualités avec le débarquement des modèles 24 bits/96 KHz relativement abordables de chez Terratec et Creative Labs. Comme d'habitude, je pousse au crime et je conseille les produits qui apportent réellement un plus par rapport aux derniers chipsets intégrés sur carte mère (et encore, le NForce2 se suffit à lui-même). Forcément, c'est plus cher.

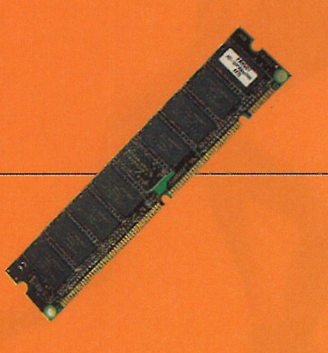
Config 1 Philips Seismic Edge, environ 50 euros TTC

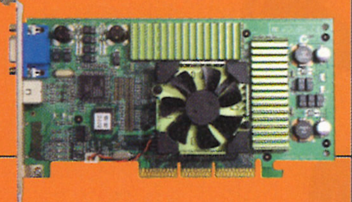
Config 2 Philips Acoustic Edge, environ 85 euros TTC/SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC

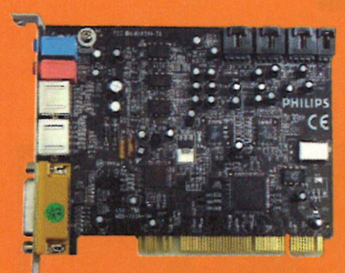
Config 3 SoundBlaster Audigy2, environ 135 euros TTC/TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 170 euros TTC













Le disque dur

Pour faire simple et parce qu'ils se valent tous à peu près d'après mes derniers tests, je vais vous citer les capacités selon les configs et à vous de choisir une marque : Seagate Barracuda pour le silence (mais c'est le moins performant des trois), Western Digital pour le plus faible dégagement de chaleur et les performances (surtout en version avec 8 Mo de cache qui est tout de même plus chère) et Hitachi (ex-IBM) pour les perfs pures et l'ensemble logiciel. Maxtor semble souffrir d'un taux de panne le plus élevé du moment et n'a aucun point positif particulier...

Config 1 40 Go (7 200 trs/min), environ 90 euros TTC

Config 2 80 Go (7 200 trs/min), environ 120 euros TTC

Config 3 120 Go (7 200 trs/min), environ 180 euros TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V92. Dans le doute, appeler votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 Modem externe 56K, environ 70 euros TTC



La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN-party du week-end. Un réseau avec un Hub ou Switch et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix. Bonne nouvelle, de plus en plus de cartes mère intègrent directement une prise réseau.

Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 70 euros TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC



Le moniteur

Grosse nouveauté, le premier LCD officiellement présent dans le top hard ! Pour le reste, ça ne bouge pas beaucoup. Je rappelle juste que vu l'importance du moniteur dans une config et sa durée de vie par rapport au reste, il ne faut pas hésiter à casser sa tirelire. Acheter un super PC avec un moniteur bas de gamme est aussi débile qu'une bonne chaîne Hi-Fi avec des enceintes au rabais.

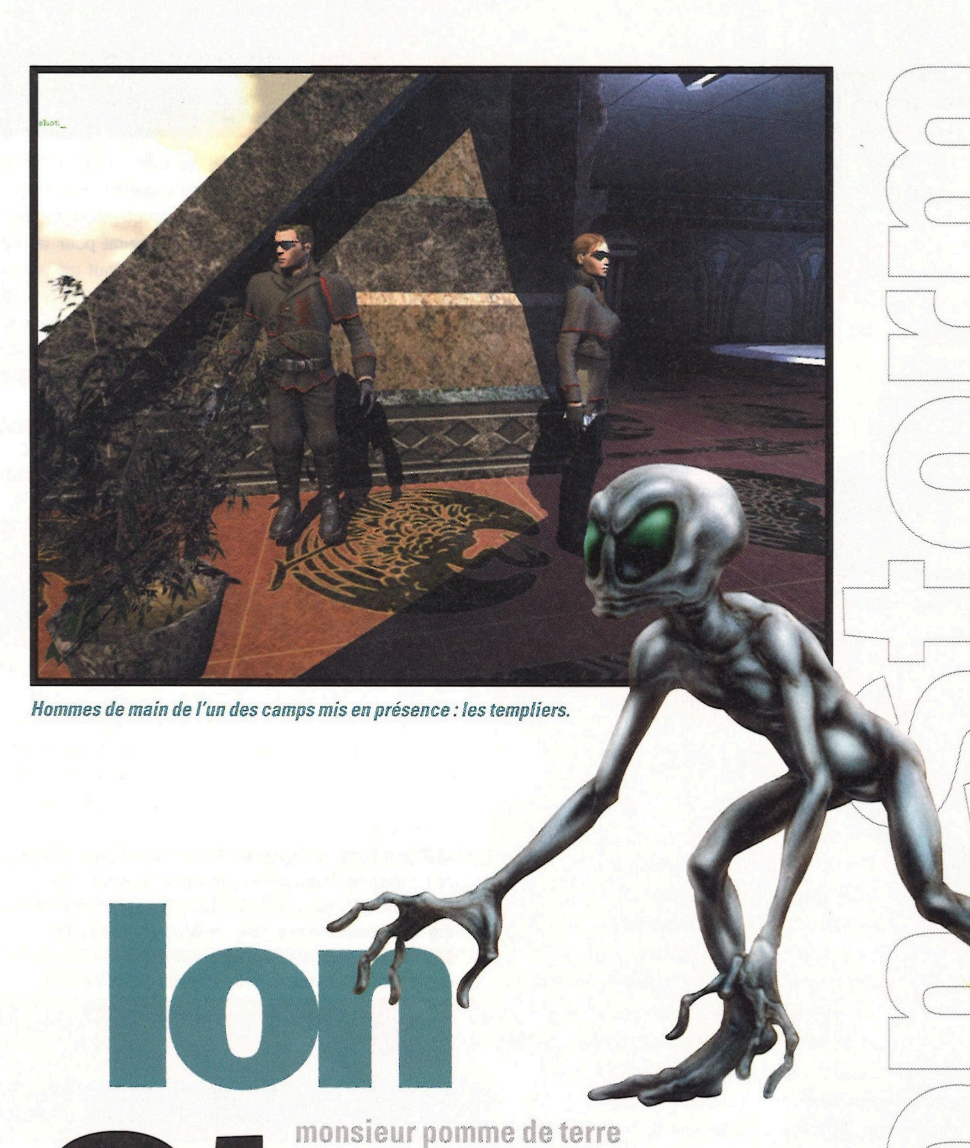
Config 1 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 265 euros TTC

Config 2 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 360 euros TTC ou Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 430 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 470 euros TTC

Config 3 17 pouces LCD Iiyama AS4314UTG, environ 600 euros TTC ou 22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 800 euros TTC

à

l'état de zombie, en plein bouclage de Joy, je saute dans un premier avion... Paris – Chicago... Et puis hop un second, Chicago – Austin. Je bondis dans un taxi. L'autoroute aveuglante de soleil. Un décor de western défile ; c'est de la pampa avec, çà et là, des buildings gigantesques plantés n'importe où. On dirait qu'ils ont poussé n'importe comment leurs immeubles, comme des cactus mutants irrigués par l'argent du pétrole. Enfin le taxi me dépose en bas d'une de ces bâtisses surréalistes. Des journalistes du monde entier y font déjà la queue. La conférence de presse peut commencer. C'est Harvey Smith qui fait la démonstration. Il a l'air aussi crevé que moi. Avec sa dégaine de grunge trentenaire, il nous explique que depuis 2 semaines, son équipe rassemble les différentes parties du programme pour avoir la première version jouable : « Le soft est conçu comme une tranche napolitaine. Une couche de logiciel pour les dialogues, une couche pour l'I.A., une couche pour le moteur physique, une autre pour le moteur graphique... et c'est la première fois qu'on a tout assemblé et qu'on a réellement sous les yeux le jeu sur lequel nous travaillons depuis 2 ans. » Il lance le soft en s'excusant à l'avance que ça va planter... mais non, ça marche super bien.



Hommes de main de l'un des camps mis en présence : les templiers.

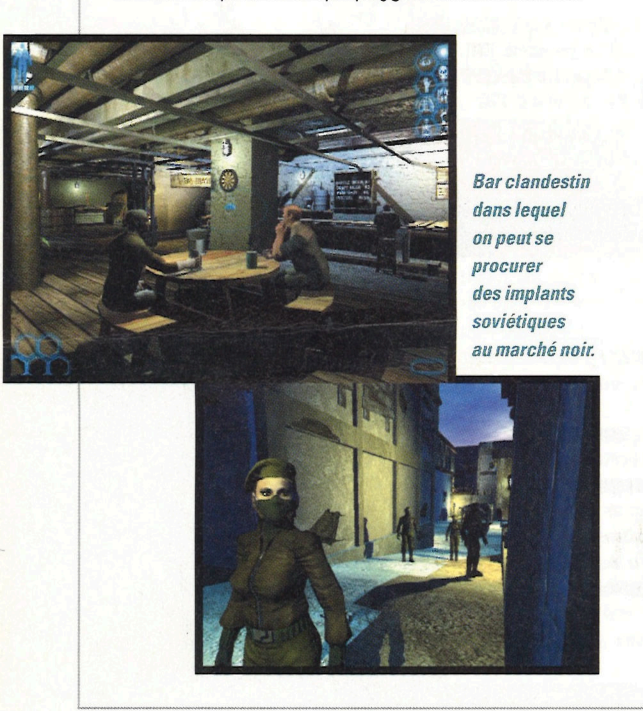
Ion Storm

monsieur pomme de terre

Ils sont en train d'imprimer le magazine au moment où j'entre comme un dingue dans la rédaction de Joy. « Arrêtez les rotatives ! (J'ai toujours rêvé de crier ça.) Je reviens de chez Ion Storm ! J'ai vu Deus Ex 2 ! Arrêtez tout ! On avait prévu que j'en ferais un reportage le mois prochain mais bon sang ! Allez Casque, fais un miracle, trouve-moi des pages que j'en glisse au moins quelques mots ici... Hein ? C'est possible ? »

Propre, même en pleine lumière

S'il utilise le même noyau de moteur graphique qu'Unreal 2, Deus Ex 2 lui est pourtant bien supérieur. Ce que je vois tourner est plutôt du niveau de la fameuse démo... hum... semi-officielle de Doom 3 qui circule ces derniers temps. Les personnages ne sont formés « que » d'une moyenne de 3 000 polygones, mais tout le miracle vient des textures. Elles sont en bump (en relief), ce qui affine extraordinairement la définition. Surtout, elles réfléchissent la lumière en temps réel. Prenons par exemple le dessus d'une table rectangulaire. Il n'est fait que d'un unique polygone avec une texture

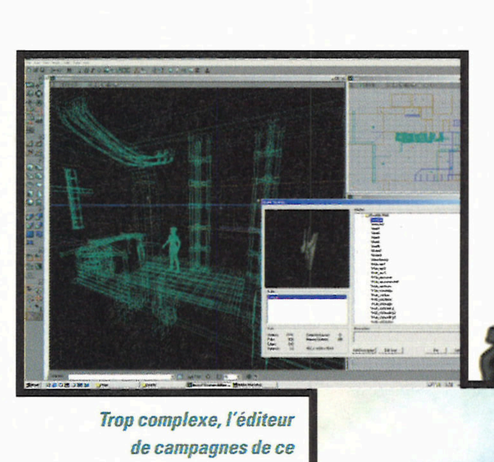


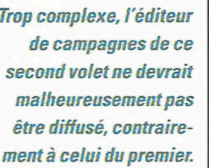
Bar clandestin dans lequel on peut se procurer des implants soviétiques au marché noir.



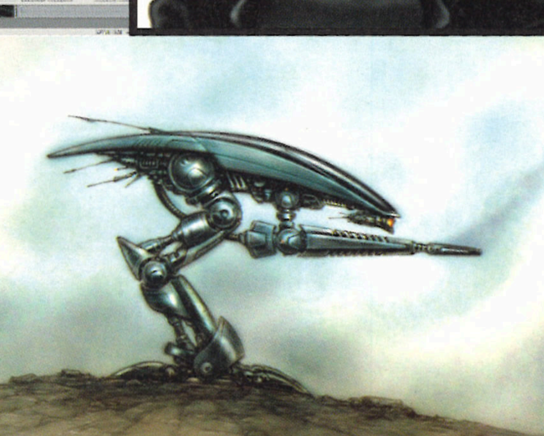
Ion Storm

bois appliquée dessus. Faites tourner le personnage autour : la texture réfléchit différemment la lumière selon l'angle de vision, et les ombres dans les rainures du bois s'allongent ou raccourcissent… tout ça avec un seul polygone. Alors imaginez ce que ça donne avec des centaines de milliers ! Contrairement à Splinter Cell où ils ont utilisé pas mal d'astuces techniques pour gruger, les lumières sont ici toutes dynamiques et calculées en temps réel. Frappez un lustre suspendu au plafond ; toutes les ombres de la pièce se mettent à bouger dans tous les sens. Du fond de la salle, Warren Spector, l'autre papa de Deus Ex, ajoute : « Ça ne sert à rien d'un point de vue strictement ludique, mais on voulait un univers qui soit aussi vrai que possible pour que l'immersion du joueur soit maximum ! Tous les objets ont un poids, une masse volumique, ils peuvent être lancés, cassés, brûlés. Les tiroirs, les placards ne sont pas là que pour le décor. On peut les ouvrir… On fait d'ailleurs souvent bien de les ouvrir parce qu'on a planqué des indices absolument partout. »





Trop complexe, l'éditeur de campagnes de ce second volet ne devrait malheureusement pas être diffusé, contrairement à celui du premier.



Un cran plus loin dans le jeu de rôle

Des indices ? Des indices sur quoi ? Allez savoir, car concernant le scénario, l'équipe d'Ion Storm est déjà beaucoup plus secrète : Deus Ex 2 se déroulera 15 ans après le premier. La technologie aura fait un bond de géant, tout particulièrement en nanotechnologies. Le joueur incarnera au choix un homme ou une femme, nouvelle recrue d'une agence gouvernementale, et apprenti mutant boosté aux nanotechs. Autour de vous, 4 ou 5 camps s'entredéchireront dans une lutte de pouvoir. Contrairement au premier Deus Ex, cette fois, aucune histoire ne sera préétablie ; il n'y aura même pas de cinématiques « in game ». Le joueur aura la main du début à la fin du jeu. Vous pourrez travailler pour l'un, trahir, vendre vos infos à un autre camp, etc. Votre niveau de relation avec les différents camps et personnages joués par l'ordinateur sera modulé en permanence par vos actions. De la même manière, chaque mission pourra être exécutée de mille manières : en piratant (tout le système de hacking a été beaucoup enrichi), en butant tout ce qui bouge, en s'infiltrant, en enquêtant, etc. Nouvelle intervention de Warren Spector qui ajoute qu'ils ont pris à l'essai et viré un bon nombre de scénaristes « traditionnels » qui s'avéraient incapables d'écrire une histoire réellement interactive. Le niveau de profondeur qu'il exigeait n'était pas celui d'un livre dont vous êtes le héros ! Ils ont fini par trouver la perle en la personne… d'un de leurs codeurs. « Ça n'est finalement pas étonnant ; écrire un scénario fait d'autant d'embranchements, où tout change dès qu'un paramètre a bougé, est effectivement très proche de la programmation ». Il y aura un prix à payer cependant pour avoir une telle liberté d'action. Il a bien fallu trancher quelque part : la durée de vie annoncée de Deus Ex 2 n'est que de 16 heures. Argl. C'est court, mais moins court que les 2 pages que j'ai pour vous raconter tout ça. La suite le mois prochain… ■ □ □

Parmi les nombreux nouveaux implants cybernétiques, l'un d'eux permettra de voir à travers les yeux des droïdes et, à un niveau plus avancé… de les jouer !





Genre : FPS intelligent | **Éditeur :** Eidos | **Développeur :** Ion Storm | **Sortie prévue :** été 2003

par Ivan le fou

Diablo II + Expansion set

Collection : Best Sellers Series de Blizzard
Prix : 15 € - Configuration : Pentium III 500, 64 Mo + carte 3D
Note : 85 % dans Joystick n° 118

Ah, que de temps passé sur Diablo... Voilà le deuxième volet disponible à un prix d'autant plus raisonnable que cette édition inclut l'indispensable supplément, pardon « Expansion set » (en anglais SVP), Lord of Destruction (oui, toujours en anglais). Résumé des épisodes précédents : Diablo II est un sacré bon jeu, dans le genre action-rôle, qui propose d'aller hacher du monstre à gogo. Mais il est limité au 640x480 et propose une V.F. limite merdique. Lord of Destruction amène, entre autres, un nouveau chapitre, 2 nouvelles classes de perso et la possibilité de jouer en 800x600. L'ensemble est indispensable.





AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Aliens vs Predator II Gold

Collection : Best Sellers Series de Sierra
Prix : 15 € - Configuration : Pentium III 650, 128 Mo + carte 3D Note : 89 % dans Joystick n° 132

Cette édition « Gold » inclut le jeu de base et son « Expansion pack » (oui, ils aiment bien les termes anglais chez Sierra) : « Primal hunt » (ah ! qu'est-ce que je vous disais !). On reprend le principe de base, un shoot tripartite entre vedettes du cinoche : Marines contre Aliens contre Predator. Chacune des classes ayant évidemment ses points forts et faibles. Aliens vs Predator 2 souffre d'un mode solo un peu court et linéaire, mais s'avère au poil en multijoueur, surtout grâce à Primal Hunt.

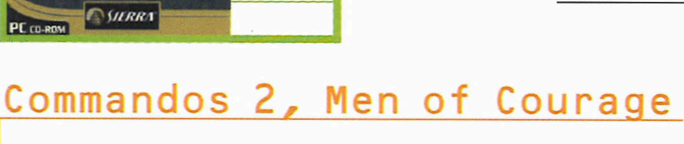
Pharaon Gold / Zeus Gold

Collection : Best Sellers Series de Sierra
Prix : 15 € - Configuration : Pentium II 200 + 64 Mo
Note : 84 % et 78 % dans Joystick n° 109 et 120

Ces 2 jeux d'Impressions Games sont désormais disponibles en version Gold. Pharaon, le plus ancien, est un jeu de gestion de cités dans l'Égypte antique, reprenant le principe de Caesar. Il est fourni avec son « extension officielle » (oui, en français cette fois) « La reine du Nil, Cléopâtre », qui n'apportait guère que de nouvelles campagnes. « Le maître de l'Olympe, Zeus » (marrant cette manie dans la V.F. de mettre le qualificatif avant le nom) reprenait en gros le même principe, avec des dieux plus susceptibles. Il est lui aussi fourni avec son « extension officielle » (ze offichiol expanchionne pack), intitulée « Le maître de l'Atlantide, Poséidon ».



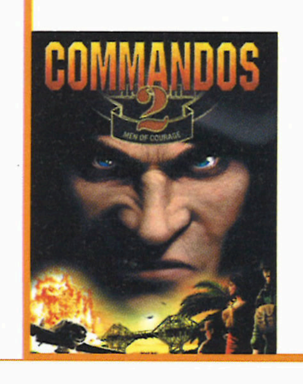
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE : LA RUBRIQUE BUDGET VOUS EST SPÉCIALEMENT DÉDIÉE, OUI, À VOUS, LES PAUVRES. NOUS Y GUETTONS LES RÉ-ÉDITIONS À PETIT PRIX DES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE PASSÉE. PARCE QU'APRÈS TOUT, POURQUOI PAYER 50 EUROS CE QUI SERA VENDU 15 EUROS 6 OU 8 MOIS PLUS TARD ?



Commandos 2, Men of Courage

Collection : Premier Collection d'Eidos
Prix : 15 € - Configuration : Pentium III 500, 128 Mo
Note : 93 % dans Joystick n° 131, Mégastar

Attention, le jeu de Pyro Studios n'est rien moins qu'un chef-d'œuvre. La série des Commandos appartient à un genre à part, que j'appellerai « puzzle tactique » : avec une équipe de personnages dotés de compétences uniques et complémentaires, vous devez résoudre des missions dignes des meilleurs films de guerre. Le jeu est toujours en 2D, sauf qu'on peut désormais visiter les intérieurs en 3D. Ce deuxième opus amène beaucoup de variété et de possibilités supplémentaires, ainsi qu'un nouveau personnage, le voleur. À posséder absolument.









Du 12 au 16 mars 2003
Palais des Festivals de Cannes

La plus grande compétition internationale de jeux vidéo

WARCRAFT III

Tom Clancy's RAINBOW SIX RAVEN SHIELD

EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2003

COUNTER STRIKE

REZO CITY
www.rezocity.net

EN DIRECT SUR GAMEKULT.COM
LE MAGAZINE DU JEU VIDEO

PRESENTATIONS
AVANT - PREMIERES

COMPETITIONS
VILLAGE CONSOLE

Renseignements : www.intelcpl.com
Infoline : 01 45 56 13 64

ENTREE GRATUITE













Et Poke et Peek

16 h 00. Sur la pointe des pieds, je me glisse discrètement dans le couloir quand une voix de chef sort du bureau de Lord Casque Noir : « Eh, au fait, c'est toi qui fais époképic. » Tapi dans l'ombre et profitant de son angle mort, je continue à progresser silencieusement le long du mur en direction de l'ascenseur, tout en objectant respectueusement que c'est à cette grosse flemme de Pomme de terre de s'y coller.

« Toi, le déserteur, un peu de respect : Monsieur pomme de terre est en voyage de presse aux États-Unis ». À regret, j'abandonne mon grand écart facial et retombe souplement en roulé-boulé arrière vers mon bureau : la cinquième mission de Splinter Cell va devoir attendre un peu. Môssieur Patate est aux ziouèsse. Môssieur Bintje va voir Déoussex 2. Alors Môsieur Purée n'a pas eu le temps de se plonger dans le Joystick d'il y a 10 ans. Soit. Voyons voir ce numéro 36 de mars 1993… 36, c'est la révolution. Pourquoi ? Parce que c'est le moment qu'ont choisi les testeurs de Joystick, empoisonnés par l'idéologie collectiviste de la vermine communiste, pour réclamer des congés payés. Nan, je déconne. En fait, c'est un numéro spécial : il était vendu, plus cher, avec 2 disquettes pleines de démos. C'est également le numéro qui voit la disparition (ah, ah, balèze, non ?) des pages Console News : Joypad est né et les J'm Destroy, TSR et autres Trazom ont désormais leur propre cour de récré.

Au fil des pages, on croise les débuts des célébrités du jeu vidéo d'aujourd'hui. Une preview de Seb est par exemple consacrée aux toutes premières photos de Lands of Lore. On y apprend que Westwood (Command & Conquer, Alerte Rouge, etc.) a déjà 7 ans d'existence et plein de softs à son actif, la plupart pour le compte d'autrui. Ainsi, « Lands of Lore aurait dû s'appeler Eye of the Beholder 3 et être édité par SSI. En effet, c'est Westwood qui, dans le passé, avait programmé ce jeu de rôle bien connu ». Plus loin, je tombe sur l'interview d'une bande de jeunes programmeurs très contents d'eux et du succès de leurs sharewares : ce sont les gars d'Id Software (Quake) qui commentent le carton de Wolfenstein 3D et Spear of Destiny, tout en annonçant Doom. Et pour finir, une preview innocente en apparence cache un des tout premiers jeux du futur Blizzard, alors appelé Silicon & Synapse : The Lost Vikings.

Mais ce n'est marqué nulle part dans Joystick : à l'époque seul le nom de l'éditeur était indiqué. Il faudra quelques années pour que les développeurs soient reconnus comme les acteurs les plus importants dans la création d'un jeu vidéo.

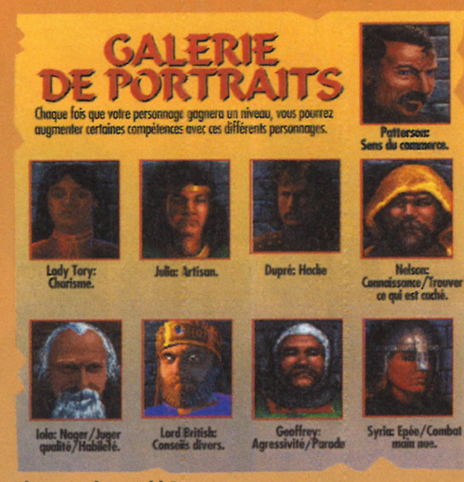
Le mois dernier, dans cette même rubrique, j'inaugurais le feuilleton intitulé « Le matos, c'est un truc de chef ». Résumé du chapitre Un : où l'on remarque que Moulinex, futur rédac chef de Joystick, tenait la rubrique matos dans le Joystick n°35. Chapitre Deux : non seulement Moulinex continue sa dissertation en attaquant le CONFIG.SYS et l'AUTOEXEC.BAT, mais on observe que Lord Casque Noir, actuel rédacteur en chef de Joystick, se fend d'un dossier sur l'upgrade du PC, pièce par pièce. Le suspens de ce feuilleton devient insoutenable : le Docteur Caféine suivra-t-il la voie ouverte par les anciens ? Réussira-t-il là où même le Professeur Kant a échoué ?

Un petit exemple d'humour Joystick millésime 1993 ? Allez, au hasard, un texte de notre chef vénéré, Lord Casque Noir : la preview de Zool 2. Attention, les vannes vont fuser. Pour l'occasion, il a décidé que Zool était une fourmi et il entreprend de décrire l'univers de bric et de broc qui constitue les différents niveaux que doit traverser Zool, le ninja de l'espace : bonbons pourris, jeu de mécano… « Mais ce n'est pas tout ! Le raisin ne vous lâche pas la grappe (Note D'Ivan Le Fou : oh !) et les cartes à jouer n'arrêtent plus de faire des batailles (NDILF : ah !). Mais notre amie la fourmi n'a pas dit son dernier mot et elle croonde – comment ça, vous ne saviez pas que la fourmi croonde ? (NDILF : ouch !) – à qui veut bien l'entendre ».

Donc, je résume : pour être un jour chef de Joystick, il faut d'une part avoir écrit des dossiers Matos, et d'autre part faire preuve d'un humour désopilant. Je vous invite, fidèles lecteurs, à feuilleter la rubrique Matos de ce mois-ci et à juger par vous-mêmes des chances d'avancement du Docteur Caféine.

IVAN LE FOU





Ultima underworld 2



Id Software : le blond en T-shirt bleu, c'est John Carmack, qui a programmé Quake 1-2-3. Le chevelu du fond, 3e en partant de la gauche, c'est John Romero qui a commis Daïkatana.